
NO. 197
SOFT WORLD MAGAZINE
軟體世界
每月10日出刊
2005 OCTOBER
全球華人電腦門市・便利超商・書局 均售 / 香港HK$38 美國US$9.5 加拿大CAD$12元 新加坡S$9.9
特價 120元
10
美少女夢工場4
30套遊戲要送給你!
曼迪DVD大放送
校園迷糊大王
忘卻的旋律
犬夜叉-特別篇
雙戀…各2組
最HOT的4款動漫等你來拿!
電玩達人接龍大考驗
20個
天波抱枕
致送中
好康拿不完
寄回函拿遊戲
一比手勢
6款
泰版遊戲大放送
活動區
封面祭★封面祭★封面祭
緊急特報
風色幻想4資料片—祭風之塔的最終戰役
祭風之塔釋出100層禁忌關卡?!
美少女夢工場4
養女兒前的深度了解
重點情報
●奶粉錢不夠?經費先準備好!
●養出笨女兒?能力也要提升!
●女兒生病了?操得太兇了!
獨家專訪
找新聞
爆!明星志願3
挖掘玩家們最想知道的情報
爆料遊戲中的七大不可思議…
超首選
不可錯過的強檔鉅作
世紀帝國3
開啟殖民新時代
指揮更多兵種 排列更強的作戰隊形
重裝緝毒 / 武田信玄2 / 花木蘭
非專題
薔薇色的秘密花園
聊聊日本成人遊戲的發展史
破關新將不可少
哈遊戲
明星志願3
神秘人物現身救世!
成為大製片家的要訣
School Love!～そよ風のハーモニー～ /Tick! Tack! -Limited Edition-/
プリンセス小夜曲 / よつのは夜明け前より瑠璃色な /
全攻略
71頁
超大篇幅大放送!
末日危城2
20P
第一幕主支線任務超詳解!過關技巧大公開!
真·三國無雙3
10P
無雙模式戰役地圖攻略詳解
風色幻想4…12P
阿貓阿狗2…6P
幻想三國誌貳…23P
隨書附贈
動手做金翅鳥
幻迷一定要珍藏!
超商・書店退書截止日期94年12月10日
ISSN 1605-2722
9 771605 272000
Printed in Taiwan



挺進一統天下的東西合戰







好評熱賣中

【打破亂世合戰對決】巧妙運用士兵、騎兵、鐵砲兵，14天內併吞敵方勢力，完成戰國統一大業。

【舞動戰國七大職業】揮舞十文字槍的侍、召喚式神的陰陽師等七種職業，化身飛龍，在亂世中出人頭地。

【無限挑戰自動組隊系統】90分鐘內與不同職業的玩家組隊挑戰試鍊迷宮，暢快感受自動組隊的緊張感。

【唯我獨尊潛在能力】等級30以上就可激起潛在能力，提升玩家基本能力值，將玩家帶入另一個高峰。



飛龍降臨包

信長之野望Online資料片三片
手冊攻略一本/帳號啟動碼一組
信長90點開卡序號一組
~~原價 399元~~
戰國無雙價 **NT.199**元



翱翔月卡包

信長之野望Online資料片三片
信長30天開卡序號一組/帳號啟動碼一組
手冊攻略一本/信長手把專用貼紙一張
~~原價 699元~~
展翅高飛價 **NT.399**元



戰國啟動包

信長之野望帳號啟動碼一組
信長150點開卡序號一組
<僅供信長之野望開新帳號使用>
售價 **NT.199**元



放肆體驗包

信長之野望Online資料片三片
使用手冊一本
信長之野望4天體驗啟動碼一組
<啟動後4天之內無限暢遊>
烽火燎原價 **NT.49**元

● 信長之野望產品包在全省便利商店及各大3C通路均有販售

日本光榮經典MMORPG

成就天下布武的夢想

最愛信長抽獎送!!

94/10/31前，到7-11、福客多購買信長之野望飛龍降臨包，憑購買發票，就有機會抽中信長之野望專用包包。

(詳情請見產品外包裝)

信長自拍OK敢秀得大獎!!

94/10/31前，到OK購買信長之野望飛龍降臨包，憑購買發票，就有機會抽中超值精美手把哦！

(詳情請見產品外包裝)

信長全家獨家好禮送!!

94/10/31前，到全家購買信長之野望飛龍降臨包，憑購買發票，就有機會抽中高階顯示卡等精美大獎哦。

(詳情請見產品外包裝)

信長、萊爾富聯手打貫練功季!!

94/10/31前，到萊爾富購買信長之野望飛龍降臨包、GF150或GF350點數卡，憑購買發票，就有機會抽中技嘉電腦信長專用機等精美大獎哦！

(詳情請見產品外包裝)

信長之野望，一統天下好禮送!!

94/10/31前到一般門市購買信長之野望產品包，寄回活動貼紙，就有機會抽中技嘉電腦信長專用機等精美大獎哦！

(詳情請見產品外包裝)





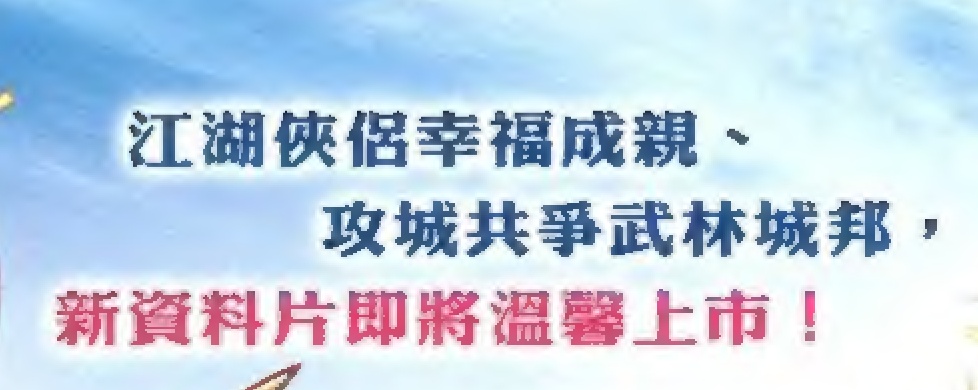







KOEI
改變日本的革新
歷史模擬遊戲
信長之野望
【革新】
百年的戰略，即將開始
日本全國首次以完整無銜接之3D地圖表現。
難以攻陷的山城攻防。強力艦隊及兵器在海戰中決一勝負。
震撼日本的宏偉戰役，將在美麗的3D空間裡華麗登場！
預定9月29日發售
Windows®98/Me/2000/XP 建議售價1,350元
GAME CITY http://www.gamecity.com.tw
■本產品禁止一切之擅自非法複製・租賃・營業使用行為。
■Windows®為美國Microsoft Corporation的美國及其他國家的商標或是註冊商標。
▼信長之野望・革新 官方網站
http://www.gamecity.com.tw/kakushin/
臺灣光榮綜合資訊股份有限公司 台北市大安區復興南路一段323號11樓
TEL:(02)2325-0156 e-mail:service@koei.com.tw


KOEI®
一騎當千的爽快感、眾所期盼的PC版登場！
您終於體會到了真的戰場——
真三國無双3
SHIN-SANGOKUMUSOU
Hyper
好評熱賣中
建議售價 980元
一騎當千
於PC上！
搭載了能將電腦效能
極致發揮之Hyper功能！
●可呈現出比PS2版多出2倍多的人物數
●可描繪出比PS2版多出2倍距離的遠處場景
●藉由動態陰影的設計，倍增全體戰鬥的臨場感
●可自由切換英日語語音
Produced by ω-Force
GAME CITY
http://www.gamecity.com.tw
■本產品禁止一切之擅自非法複製、租賃、營業使用行為。
■Windows® 為美國Microsoft Corporation的美國及其他國家的商標或是註冊商標。
▼詳細的系統需求及光榮的最新情報請參閱下列網址
http://www.gamecity.com.tw/omega/smusou3pc/
臺灣光榮綜合資訊股份有限公司
台北市大安區復興南路一段323號11樓
TEL:(02)2325-0156 e-mail:service@koei.com.tw





幸福攻城計劃

ONLINE
www.gameflier.com






雙囍臨城包

新婚賀喜價 NT$49

- 79點開卡序號1組（僅限開新帳號使用）
- 趨勢防毒軟體免費試用15天
- 使用手冊1本
- 遊戲安裝光碟2片



蜜月神兵包

新婚賀喜價 NT$450

- GF絕代專屬儲值月卡序號密碼1組－僅供無限暢遊絕代30天使用（包包送易容券、長生丹、鬥氣靈芝等虛擬寶物，還有每包一個幸運寶物"一定要幸福喔"－點用後 隨機再送警犬、轉運符、百花令…等其中一項神兵道具。）
- 限量絕代相框式甜蜜相本附腳架1組
- 趨勢防毒軟體免費試用15天
- 使用手冊1本
- 遊戲安裝光碟2片

玩家結婚系統浪漫開放

甜蜜戀愛、共闖江湖，緣分償還一定儀就能結為夫婦喔！

麻吉共征專屬武林城邦

武林城邦正式開放－家家族各顯神通！

失傳武林秘笈震撼現世

神功秘笈現世、技能學習上限提升，武林好手一爭長短。

◎全省各大超商、3C通路皆有販售。 ◎遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本廣告提供資料僅供參考。 ◎遊戲新資料片及產品上市相關訊息，請密切注意官網公告！



英雄獨門技能炫目施展

華麗開放各家英雄最強技能，
隨機施展打遍天下無敵手。

凌霄閣—神秘境地完全曝光

天師、少林寺等副門派及凌霄
閣撤除門禁、完全開放！

天天樂透彩券商人開幕

彩券商販正式開幕囉！夢幻寶
物、大把獎金等你來樂透！

戀戀人生

青春學園

最初的戀情
就從那朵甜甜的微笑開始……
年輕只有一次！
這一瞬間就是永恆～

青春學園

All for love～類大富翁、桃太郎電鐵之純愛遊戲。
Beautiful life～自由組合喜愛的外貌與服裝。
Who is the best?誰的人氣最棒，異性緣隨之上升。
Show your card～戀愛易付卡，可電話邀約心儀的對象！
Just for fun～六種小遊戲穿插其中，樂趣十足。
Anything is possible～不同的作為，結局也會不同喔。

月 日( ) 值日生





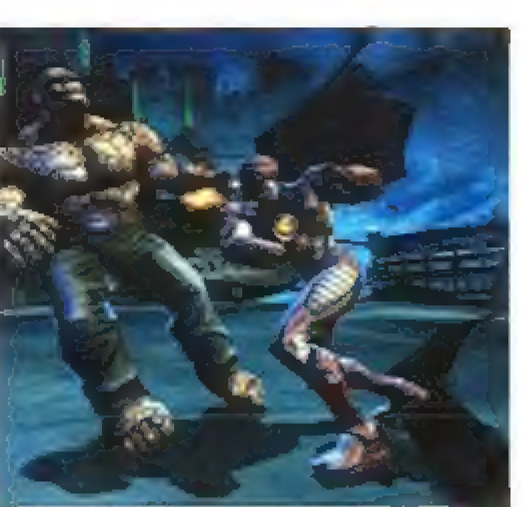


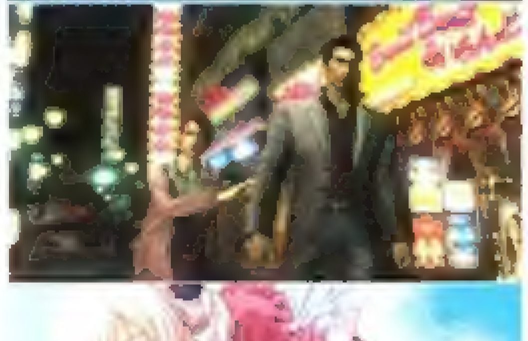
SOFT WORLD MAGAZINE
軟體世界



CONTENTS

OCTOBER 2005



















Online
多樂米
DoReMi
遊戲網
www.mjgame.com.tw
台灣十六張麻將 大老二 接龍 十三支 暗棋....
多款線上休閒遊戲陸續開放中!!!
真人對戰休閒遊戲!!!
精美的3D透視遊戲畫面再加上輕鬆簡易
的操作營造出身歷其境的緊張刺激感
為回饋玩家熱情的支持，
凡遊戲達到名望10級者，即可獲贈T恤一件
（價值300元的高級純棉精緻T恤，非成衣物品）
史上最強紙娃娃系統
~遊戲光碟免費送~
請至官方網站登記索取
www.mjgame.com.tw
或直接來電04-23714038
由本公司客服人員為您服務
內含土撥鼠遊戲網完整安裝檔
用GASH 也能玩喔!!
U.I.T 互網國際資訊有限公司
WhoWant International Information CO.,LTD
客服專線:(04)2371-4038 傳真專線:(04)2371-4047
e-mail: doremi@whowant.com.tw



CONTENTS

OCTOBER 2005 10

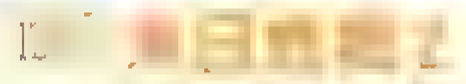
每月話題性企劃

「非專題」薔薇色的秘密花園 聊聊日本成人遊戲的發展史



「評遊戲」







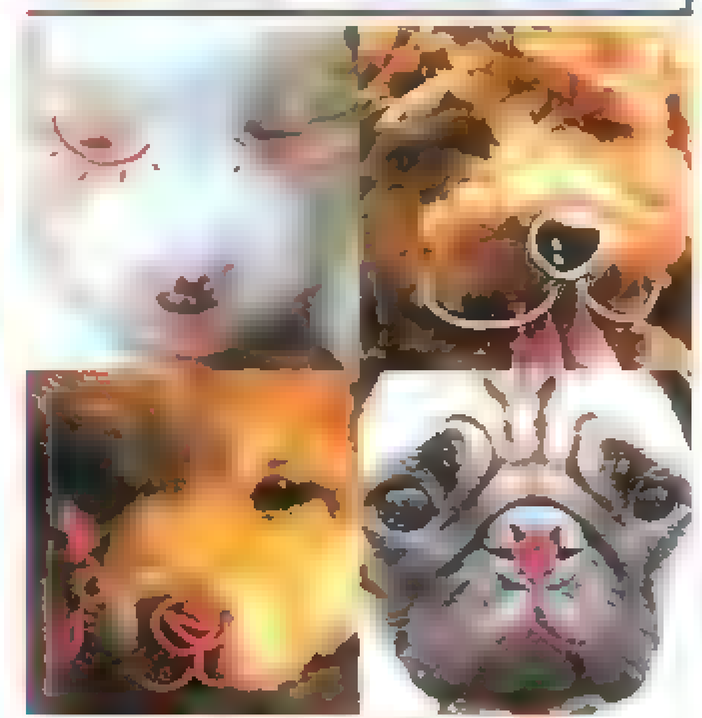




「騷主義」掌握街頭流行脈動



「硬底子」強化電腦的必備資訊







走進軒轅世界 揭開太古傳奇神器之謎
軒轅劍系列中
最受矚目之兩大鉅作
軒轅劍
雲和山的彼端
格局龐大豐富的劇情，風格獨特的配樂音效。
承襲優美國畫風格的戰鬥場景。
全新橫向對戰華麗炫目的奇術特效和動畫。
人物造形逼真生動，肖像表情鮮活有趣。
創新的煉妖系統增添遊戲樂趣。
不可錯過。
紀念軒轅劍十五週年
可支援Windows XP系統
全省熱賣中！
軒轅劍外傳
天之痕
客服電子信箱 service@softstar.com.tw
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
www.joypark.com.tw

編輯亂亂話

■責任編輯：[illegible]
■責任美編：[illegible]

暑假隨著颱風的到來結束了！雖然每次颱風來襲，有許多人都可一賺到　天颱風假，不過對雜誌編輯來說，如果適逢截稿期，不管外面風有多大，都是沒有放假的權利的喔！這一次的截稿期就適逢颱風到來，只見大家幾乎都變成落湯雞來到公司，一進門就紛紛講訴著沿途的驚險歷程，還真是冒著生命危險把雜誌趕出來的呢！還請各位讀者盡情享用喔。

不過話說回來，颱風天還真是玩遊戲的好日子！在不用上班上課的情況下，利用多出來的假期，趁機把堆積很久還沒破關的遊戲一舉攻破，真是一件非常愉快的事呢！在此也希望大家在颱風天都能安安全全、順順利利的玩遊戲。

雖然說暑假是遊戲界的旺季

但是有如期生出來的遊戲，良少

大部份都 DELAY 了 XD

這也引發了價差微妙的現象

「為遊戲只有幾款」

特約大人們橋翻天

而沒搶遊戲的特約們

最近跟小編聊的話題不外乎是

「告訴你一個好消息！我的配備升級囉　」

（平日的口頭禪就是好窮喔　沒錢升級）

「近來，我的英文能力有進步過！」

（平時只接中文版遊戲的特約 XD）

「我發現 RTS 類型的遊戲還蠻有趣的耶」

（平時只接 RPG 類型的特約）

各位真是用心良苦呀～小編都懂啦 XD

網路這東西好像也有一股潮流在，一直不斷的進化中，產品也一直更新，而小編自己所知道的如 BBS、FTP 抓檔、網路搜尋引擎大戰、線上及時通訊大戰、瀏覽器大戰、續傳軟體的出現（如：FlashGet　）、P2P 的出現（BT、小驢子　）、MP3 數位音樂（P2P 的盛行，讓 iPOD 大賣）、MP4 所引發的影音抓檔風潮（因為 P2P 的盛行讓 MP4 被受到重視，讓 AVI 檔擁有 DVD 的畫質但容量變小）、線上遊戲、網路電話、網路拍賣、無線上網、部落格　等等，不管是產品或是潮流真的是多不勝舉，網路這玩意跟商品　樣每隔一段時間就會有新的玩意出現　項調查顯示，新世代年輕人從十八歲到二十四歲間的受訪者，平均每週上網時間高達十四個小時又四十　分鐘，平均每月在家上網為 14.1 天，也因為花費太多時間在網路上造就了許多晚睡的"爆肝族"，而因為晚睡也需要補充體力，包麵、罐頭、咖啡也成了宵夜聖品，而因為晚起也省略了早餐，看來台灣的年輕人因為上網造成的不健康作息，也影響了自己的健康，狂用 P2P 造成的盜版問題、為了網路遊戲的「虛擬寶物」，造成的糾紛事件，恐嚇取財　，因為網路搜尋的進化，讓作業、報告淪為文字的剪貼，看來每一件事真的都要"適可而止"



看了各位親愛的讀者寄回來的回函，犬兒是既期待又怕受傷害，幸好大家都是相當鼓勵我們的，真的很感謝！不過犬兒犯的些錯誤也都被讀者們　的點出來了（羞）！看得犬兒真是無地自容，想起那天被主編從桌上挖起來校稿，在周公的加持下果然出錯了（　　），希望大家多見諒，千萬別提出要犬兒以死謝罪的要求＞　＜，犬兒還有犬母要養的！

另外，軟世的讀者真是臥虎藏龍呀！上期軟世　出刊，馬上收到許多讀者的回函，把回函中的美少女畫得太棒了！有美麗上綠、也有搞怪爆笑，個個都義意十足，讓犬兒佩服不已丫～（希望畫出肌肉女兒的讀者還真不少^^）

發行人兼社長　王俊博
副總編輯　龔士豪
文字主編　林家富
文字編輯　陳琍如　蔡欣蓓
美術主編　呂淑瑛
美術編輯　張淑娛　趙麗雯　李麗芬　陳建中　陳慧娟

特約作家
[illegible]　無琴羊　嘻[illegible]　宇宙人　死騎士
畫夫子　毛狗　金名志　龍極　吉[illegible]手
貓咪企鵝　羽熏　勇者AAA　莎琳娜　Kane
Magician　[illegible]　[illegible]　[illegible]
冷感　藍星鴨　王論銘

訂閱查詢　07-8150988 轉 263 方惠玲
劃撥帳戶　智冠科技股份有限公司
劃撥帳號　41941885

廣告組　高雄 07-8151063 楊雪芬　台北 02-26530566 轉 323 曾玉娟

廣告營運中心　馬瑞德廣告 台北市基隆路一段 186 號 8 樓之 4　02-87872708

製版印刷　中華彩印
法律顧問　寰瀛法律事務所

發行社　智冠科技股份有限公司
通訊處　高雄市前鎮區擴建路　號 13 樓
註冊地址　高雄市[illegible]民權[illegible]路[illegible]號[illegible]樓
代表號　[illegible]
傳真機　07-8[illegible]

讀者服務信箱 swmga@unochina.com



風色幻想
完美典藏攻略本
「風色幻想」資料片
PC HOME 2005
9月號 BEST 推薦
PC home BEST
風色幻想 4 聖戰的終
現正發燒熱賣中！
www.fy.com.tw

「聊」遊戲



●撰文／嚕小小

過去在代理遊戲時，小小最討厭聽見研發公司的人介紹說：「我們這款遊戲就是類似某某大作，但我們比它多了一個種族、三種武器…」。每次聽到這類台詞，小小的心中就忍不住暗忖：「加什麼加，這干你 X 事啊……」說實在，我們可以理解電子遊戲經過這數十年的發展後，很多遊戲類型都被製作過、好玩的點子都被搞過；也知道所謂的創作，通常就是拾人牙慧，加以開枝散葉。可是，如果你抽不了新芽、吐不出綠葉，只能加點語助詞來點綴，那幹麼要你囉囉哩哩用力吠？你不嫌累，我還想睡！話說回來，我們做人也不要太挑剔，以免喪失生活樂趣。對於原創的公司，不妨就讓他們保有添枝接葉的權利。譬如，七月時 NAMCO 就出了一款《みんな大好き塊魂》，這遊戲的前作就叫《塊魂》，在去年[illegible]月發行後，便榮獲不少國內外遊戲創意設計獎項。這款以兩顆類比搖桿操控的動作益智遊戲，說穿了不過是個滾球遊戲，但它的故事劇情、系統設定和美術畫風都頗逗趣。宇宙大王酒後鬧事，將星空破壞殆盡，身為兒子的王子為彌補老爸過失，因此帶著能吸住任何東西的「塊」下凡地球，藉由滾動「塊」將物品吸附的方式滾出大球，好讓這些大球能送上天際當星球。這次的二代在故事上承襲前作，可是不僅過關條件更多樣化，關卡數成長到兩倍之多，而且可被吸入的物件也多達二千種，小至鉛筆、橡皮，大至高樓、島嶼，只要你有本事，整個地球都能黏光光！舉例來說，某關卡要滾的居然是位相撲士，過關條件則是在限定時間內把他滾成胖子，胖到足以將對手推出土俵。當你滾這位「[illegible]哥時，[illegible]開始只能從體積小、重量輕的橘子、麵包吃起，慢慢地隨著他體形越來越胖，越像顆人皮大氣球，能沾上來的東西也越誇張，小孩、大人被他追著滿街跑，攤販、汽車也難逃。真是一時間囝仔著驚罵罵號、阿婆緊張趕去走、警察槍子砰砰叫，KUSO 到不行！

《塊魂》這款遊戲在設計要素上其實非常簡單，無論男女老幼都可以很快上手，並從中獲得趣味。據悉，它是由「滾雪球」的概念發想而來，也就是說，創意根本是在生活中拾得。像著名的《[illegible]蚊[illegible]》，不也是款由日常生活激發出來的遊戲嗎？這一點實在值得省思。然而，在省思之前，請大家還是先去享受這款新鮮、有趣的遊戲吧！當然，小小也知道各位讀者是衝著電腦遊戲情報才購買本刊，或許，家裡並沒有 PS2。但是，這款遊戲真的是「大家最喜歡的塊魂」啊～所以，就算是得拉下臉來跟死對頭開口借，也要去借來玩一下！

PlayStation.2








領先日本之前發行Windows國際中文版！！
魔界所賜與的一名少女，
決定她命運的人就是你……
Princess Maker 4
美少女夢工場4
本作，由美少女夢工場系列製作者～「赤井孝美」擔任遊戲監修，
並聘請繪製妹妹公主的名插畫家～「天廣直人」擔任人物設定。
美少女夢工場以全新的姿態再度登場了！
為紀念「中文精裝版」發行，隨產品贈送數件特典精美神秘禮物，
超可愛超夢幻，千萬不要錯失機會喔！
精訊資訊
GAINAX
GeneX
www.kingformation.com.tw
© 2005 Kingformation Co. Ltd. under license from GeneX. Illustration：天廣直人

就在中國政府宣佈將由官方大力投資線上遊戲工業的同時，兩項有趣的規定陸續出現。首先是玩家必須用真實姓名取代自創人物 ID 的「實名」規定。接著是只要玩超過三小時就會招來懲罰的「防沉迷計畫」預計在今年年底前出爐，並將在 2006 年正式實施。好了，現在打電動不止要忍受遭到非玩家的污名化，更要有隨時被遊戲懲罰的危險。天知道哪天你在上海的網咖裡玩天堂連玩六小時會不會被突擊檢查的公安抓去關？罪名呢？「天堂線上遊戲連續玩超過五小時」。

●撰文／冷感

學校裡應該教你的一堂課 認識線上遊戲

不久前筆者有個朋友說了一個小故事。朋友在遊戲公司上班，最近交了一個女朋友，這個女生和上一個男朋友分手不到三個月。有一天朋友的女朋友回民風純樸的阿嬤家，阿嬤家的親朋好友相當熱情，對這個女朋友的關懷一向都是無微不至，宛如家族裡的唯一寶貝一般，有萬般的呵護。這天一個親戚語帶愁容地跟朋友的女朋友說：「聽說你最近交了一個新的男朋友啊？相處得還算愉快嗎？」朋友女朋友：「嗯？還算不錯啊！到目前為止一切都還蠻順利的。」親戚接著說：「對方的工作穩定嗎？職業有沒有什麼問題呢？」「啊？還算蠻穩定的啊，對方還挺有上進心的，目前在遊戲公司裡上班。」這時親戚的言[illegible]像是一把[illegible]一般不[illegible]了，接著說：「喔喔！遊戲公司我知道！妳記得妳九嬸婆的兒子嗎？他也在做遊戲的啊！結果呢？讓人家賭博的電動玩具開倒了，欠了一屁股債，一堆人等著要追殺他，搞得他現在就算有家也回不了，老婆小孩放著讓他們自生自滅，只能夾著尾巴落跑到大陸去…妳確定這樣的工作好嗎？妳這樣真的會幸福嗎？」朋友的女朋友：「媽呀…叔叔啊…你弄錯了吧…」。朋友的女朋友終於在說到嘴巴裡的唾液全部都乾掉之後，換來親戚們的理解，並幸運地總算弄清楚她並不是因為上一段感情結束所產生的負面情緒，而胡亂抓了一根浮木來防止自己淹死。

上面這則故事是還是每一狗票人不知道什麼是遊戲產業的血淋淋例子。讓我們再回來看看中國預計在 2006 年實施的「防沉迷計畫」。根據中國國家新聞出版署（General Administration of Press and Publication）的資訊顯示，往後中國玩家只要連續玩網路遊戲超過三小時，遊戲經驗值和掉寶率通通減半，而只要超過五小時，不但保證你撿不到寶物，經[illegible]不給你，讓你只能玩一個單純的聊天室遊戲。根據這項計畫的規定，玩家在連續進行五小時的遊戲後，必須要下線滿五小時系統才會將玩家的累計遊戲時數歸零，否則將不會因為玩家的重新登入動作而取消限制。是不是有點狠呢？就遊戲的特性來說，本來網路遊戲就是要給人極為高度的遊戲自由度。這代表了玩家可以用半小時的時間進去打打怪物、和朋友聊聊天，也可以花五、六個小時解一些複雜、難度較高的任務。這些耗時的遊戲經驗除了能讓玩家殺殺時間外，同時也能給予玩家特殊的娛樂經驗。我在服務業工作，今天輪休明明有八個小時想要進行娛樂，為什麼一定要過我在進行三小時的遊戲後要休息五小時？難道我每個月只有八天能玩八小時的遊戲也叫「沉迷」或「上癮」嗎？遊戲產業在亞洲需要的可能並不是一個限制玩幾個小時的機制，而是好幾個配套措施。如果學校裡能盡早讓學生瞭解線上遊戲，並讓學生養成健康的遊戲觀念，是不是就可以減少小朋友長大後因為失去約束而沉迷的狀況呢？或許是筆者太過異想天開，但是擁有健康的遊戲觀念與這些正確性觀念有什麼不同呢？讓大家早一步認識自己的身體、知道正確的性行為觀念是「健康教育」所擔負的責任。同樣的道理，為什麼不能讓小朋友先認識遊戲、培養正確的遊戲觀念，並因此而衍生出完整且健全的「遊戲教育」呢？「打電動」將會成為下一個世代主要的休閒活動項目之一，單靠禁令是不足以矯正逐漸偏差的遊戲行為的。「生理教育」固然重要，「心理教育」實在也不能置之不理。而且[illegible]這樣才能[illegible]被誤認為[illegible]的[illegible]啊～





■責任編輯 [illegible]姐
■責任美編 小[illegible]仔


麻雀
Online


FunClub
方城科技股份有限公司
Fun Club Tech Co., Ltd

■採訪 富哥　■撰文 [illegible]
■責任編輯 小妲　■責任美編 Miko

驚濤駭浪中的舵手

專訪英特衛總經理



余如山

對於英特衛這家公司，你有什麼印象呢？專門代理歐美遊戲的發行商？那你可能不知道他們於去年底發行了日本Falcom的《伊蘇6》，也不曉得他們在2001年與美商Interplay合資成立專事遊戲研發的「戲魔師互動科技」。而且，戲魔師的第一款作品　　奇幻式RPG《蕩神誌》，在2004年遊戲基地金像獎就囊括「最佳遊戲畫面」、「最佳遊戲音樂」和「最佳遊戲技術」三個獎項。英特衛從1995年創立啓始，以代理發行商的角色切入台灣市場，如今蛻變成既能行銷，又具備自製研發能力的遊戲公司，這幕後推手正是總經理余如山。

從代理到研發

不同於台灣那些集團、創投對遊戲產業抱持立竿就想見影的心態，英特衛在創辦之初便有長程規劃與長期投資的打算。所以，從一開始就採取穩紮穩打的作法，先求在代理發行上站穩腳步，再邁向其他中、長期計劃。儘管累積多年代理發行的經驗和資源，英特衛還是籌備了一年多，才設立「戲魔師」。沒料到合作一段時間後，Interplay方面發生財務問題，加上人員流動，使得當初以他們引擎進行研發的《邁神誌》頓失支持。「還好我們同時間也在開發引擎，所以就改用自己的引擎重新做遊戲，這是蠻慘痛的教訓！」余總這麼說。

對一般資金不充沛的遊戲公司來講，這樣重大的打擊可能會要了半條命，甚至乾脆選擇放棄，因為即便能完成遊戲，它的回收也不會划算。「可是，我們的投資並不是單以《邁神誌》為基準，而是著重在奠定基礎與經驗的累積。」的確！遊戲引擎是研發公司賴以生存的命脈。「我認為必須要有自行開發的引擎，然後才能掌控很多相關的事情。如果你的引擎是跟別人購買或授權而來，開發上就難免有很多侷限。如果你不能掌控很多事情，那還不如去代理遊戲還來得快！」

但是，研發的事情一定要做！余總表示，他其實滿憂心台灣遊戲產業的發展。「我希望有更多人做這件事情，只有這樣子，我們的遊戲產業才可能起得來。再不考慮這些事情，不做一些紮根的工作，只想短線的操作，其實遊戲產業的光景是很容易就沒了。至於要如何做？就是要紮根嘛！沒有把根基打出來，很難長遠發展。」

從單機到網路

戲魔師繼口碑作《邁神誌》後，現在正投入網路遊戲的開發。關於這點，余總感慨地說：「我個人對單機是有一定的熱衷，只是市場不容許再開發下去。你要開發一個單機遊戲，除非它具有國際性，否則真的是沒有生存空間。但要達到國際性這個目標是很困難的，不管是文化差異，還是各方面的東西，都有很大的問題。就算是大宇的遊戲，它也很難走出去，最多只能賣到華人市場。並不是他們做得不好，畢竟遊戲的調調、感覺和節奏等等，都跟國外市場的要求有很大差異。我們代理得愈多，其實感受是愈深。」

就算歐美現在盛行亞洲風，我們還是無法掌握他們的胃口嗎？余如山認為這就跟老外喜歡中國人一樣。常常一些老外身邊的中國女孩，我們看來並不是那麼漂亮，但在他們眼中卻是美女。「譬如當初《翡翠帝國》也曾找我們合作。可是，他們認為的東方風，跟我們所認知的，其實是有差異存在。他們要做的是給美國人玩的遊戲，這個所謂『美國人玩的東方風』，我們不容易抓得清楚。這種認定上的鴻溝是很難跨越，並不是說只要做武俠風的東西來符合國外需求，就能賣座。」

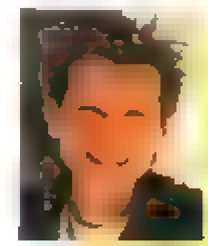
雖然在研發的路上轉向網路遊戲發展，代理方面英特衛卻在《Ever Quest》後踩了剎車。所以放棄很多代理歐美線上遊戲的機會，也是經過一番深思熟慮。余如山提到他的看法：「短期之內，歐美網路遊戲要在台灣生根是非常困難。這不是改改人物樣子這麼單純而已，因為它根本是完全不一樣的東西，就像日式RPG與美式RPG的差別。你要做這個市場，可能必須修正很多的東西。也許只有像Blizzard的東西，是屬於全球都可以接受、比較大眾化的產品。如果走《EQ》這種core gamer玩的路線，在亞洲市場是完全不行的。就算你現在變成東方版，但它本質沒改變，還是沒有用。」

從歐美到日本

可是，在網路遊戲當道、單機遊戲萎縮的今日，孤注一擲發行單機遊戲，經營上難道不會有問題嗎？余如山說：「單機從去年開始就慢慢回升，當然並不是那麼高，但它是一個持平回穩的狀況。」根據他的觀察，單機和網路遊戲之前是處於兩相衝突的情況，在網路遊戲不斷做大的情形下，單機市場就受到擠壓。如今網路遊戲漸趨於飽和，相對地單機也就走入平穩格局。另一方面，由於單機市場難以經營，自然也就少掉一些競爭對手，所以剩下的幾家遊戲公司反而能穩定運作。

因此，未來英特衛還是會繼續維持歐美線的產品，但策略上則增加更多中文化，讓台灣玩家能享受更多歐美的好遊戲。除此之外，他們也開始增加日本線產品，希望能更全面化一點。余總透露：「其實整個Falcom的全線，我們都在運作，一些新的東西像《Gurumin》（已定名為《可樂米物語》），還有幾款日本遊戲大作，接下來我們都會陸續公佈。」

產品線從歐美跨到日本，英特衛在這上面也吃了點苦頭。他們基於過去代理歐美遊戲的經驗，在發行《伊蘇6》時「雞婆」地更動了部分圖文，結果沒想到玩家們毫不領情。最後，他們為表現代理商的誠意，還特別重新製作一個版本，讓玩家可以來更換彩盒。按業界慣例來說，如果他們漠視消費者的聲音，玩家也不能拿他們怎樣。但是，「我們並不是以撈錢的想法來做生意，有做錯了，就趕快改。」余如山認真地說：「這是我們代理商應盡的義務，不然幹嘛代理進來？」他同時也以《神諭外傳》為例，這款遊戲在中文化部分拖很久，是因為一些不影響遊戲卻有礙觀瞻的小bug存在，於是堅持要對方修改到好。「坦白講，這種堅持是要點有毅力，因為這跟自己的錢過不去。我覺得這種堅持在表面上看來是吃虧，可是長期來講還是佔便宜。如果玩家能感受到你有在努力，沒有做一些亂七八糟的東西，這就值得了。」要在台灣遊戲業界的驚濤駭浪中走過十個年頭，這舵手非得有兩下子。或許，不論外在環境怎樣惡劣，主事者的心意才能決定一切！



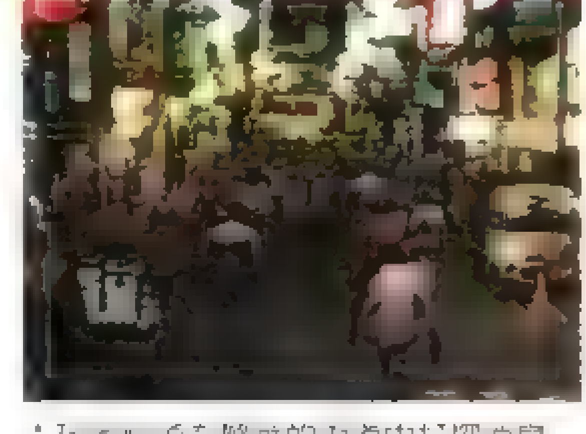
英文名：Dell　生日：7 31
血型：A　星座：威武的獅子
婚姻：已婚　職務：CEO
學歷：大學　經歷：遊戲界混了12年
興趣：創造一個自己最想玩的遊戲
平常的休閒活動：打籃球
最喜歡的一款遊戲　英特衛出品，必屬佳作
最喜歡的一本書　史帝芬·金的《IT》
最喜歡的一部電影　駭客任務
最喜歡的一本漫畫　好小子

■責任編輯 富翔 ＿小姐 責任美編 加菲

傳說中的黑道將重出江湖！

人中之龍：龍が如く

日前SEGA公司正式發表PS2新作黑街動作冒險遊戲《人中之龍》。此遊戲是一款以日本黑道為題材的動作冒險遊戲，由SEGA公司名製作人名越稔洋先生領軍，費時三年製作的原創新作。故事則是發生在以新宿歌舞伎町為藍本、充斥著慾望與暴力的虛構繁華街道《神室町》，主角是一位被稱為「堂島之龍」的傳說黑道人物桐生一馬，在10年前的1995年，他為了愛人由美被綁架一事，而替殺死了大哥堂島的好友錦山彰頂罪，背負著殺害大哥的汙名入獄，自道上銷聲匿跡。10年後出獄的桐生，又再次回到令人熟悉的神室町，但迎接他的卻是充滿敵意的黑道組織與幫派份子，與一連串謎樣的事件 [illegible]



‧玩家可在繁華的街道中打探消息 [illegible] 解決各種事件任務 [illegible] 進入秘密的場所 [illegible] 幫派份子們以拳腳或武器進行動作模式的戰鬥





‧遊戲製作人名越表示 [illegible] 製作大型 [illegible] 動作模 [illegible] 入本遊戲中，讓玩家體驗操作簡單 [illegible] 爽快的動作戰鬥



出擊！黑暗中的英雄

魔影都市：フレームシティ

由NAMCO公司所發行的第一款XBOX 360遊戲《魔影都市》，有了更進一步的新消息了。這次將針對任務以及登場角色來作介紹，至於遊戲中的所會發生的各項任務，像是「[illegible]的老大[illegible]」這樣的暗殺任務可說是再平常也不過了。另外，這款遊戲最令人著迷之處，當然在之後也將會眾多角色陸續登場，看來NAMCO公司的第一款XBOX 360遊戲，可說是以有了相當不錯的評價呢。



[illegible]

兩種版本！兩種不同的享受！

根據Microsoft日前所發表的資料，XBOX 360主機預計發行兩種版本，一種為針對最小需求的玩家所推出、配備精簡價格低廉的「XBOX 360核心系統(Core System)」包裝；另一種為配備完整齊全、針對大多數遊戲熱衷玩家需求的「XBOX 360」包裝。







官方攻略包

全台上市・預購從速

199元

內容概要

1. 職業分析 各職業天賦技能及最組隊最佳職業組合分析
2. 地圖攻略 遊戲內地圖打寶徹底攻略解析
3. 煉化系統 煉化系統效率詳盡的分析
4. 法術技能 各職業法術技能資料列表
5. 配方取得 遊戲內所有配方任務取得列表
6. 採集一覽 採集資料列表
7. 武防資料 遊戲內武器，防具，道具總表
8. 怪物情報 遊戲內怪物情報一覽表

隨書附贈

開卡點數60點

▫ 開卡就送 新手武器裝備一組





★本書資料由大宇資訊官方授權使用，一切內容以實際遊戲為主
★隨書附贈之開卡60點數，使用期限為2006年8月31日前有效

即將網路對戰化的潛龍諜影3

潛龍諜影 3：求生戰

Metal Gear Solid 3：Subsistence

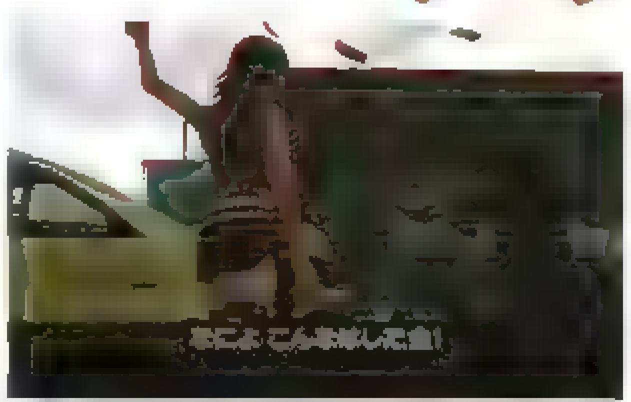
由KONAMI公司所製作，以去年底發行的《潛龍諜影3》為基礎所強化製作的《潛龍諜影3：求生戰》，公佈了新增的遊戲模式以及最新遊戲畫面。本作中除了繼承原作的內容之外，並加入許多新的內容，包括：本篇故事之外的網路連線對戰模式、與頭目角色單挑的決鬥模式、可欣賞各種迷彩裝扮與遊戲劇情演出片段的展示劇院模式，以及MSX2版的完全移植版等全新內容。另外，在遊戲標題玩家可以透過網際網路連線進行最多8人的對戰遊玩，看來新增加的連線模式將帶給玩家不同以往的《潛龍諜影》。（遊戲平台：PS2／發售日：今冬預定／售價：未公開）



橫衝直撞的新賽車遊戲

致命極速：クリティカル ベロシティ

由NAMCO公司精心研發，並且預定在9月15日發售的新作品《致命極速》，是一款在廣大的都市中橫衝直撞、來回奔馳的飛車動作遊戲，遊戲中超過40種以上的任務，裡頭包括故事任務和自由任務兩個部分。故事中的主角索爾，以及夥伴哥頓兩人，利用超高技術的操車技巧，來接受各項艱難的任務來得到應有的報酬。此外，故事中所登場的角色也相當豐富，目前已公開了11名角色，如此個性豐富的角色齊聚一堂，將會帶給玩家什麼樣的故事呢？



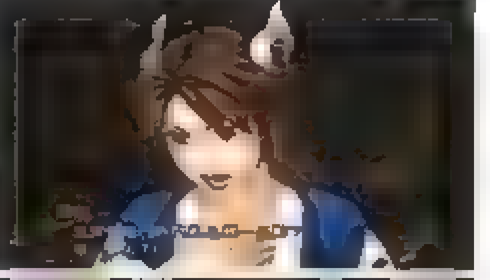


本作的遊戲動畫就有如PC分鏡般的效果，而裡面角色的表情也有微妙變化，就連衣服、頭髮等自然動作也完整表現出來了

第一款 PSP 中文化畫面大公開！

天地之門

由CLIMAX公司開發，SCEH發行的PSP原創劍術動作角色扮演遊戲《天地之門》，現正式公佈了中文版的遊戲畫面。這是一款以中國武俠為題材的角色扮演遊戲，以洋溢著東方風格的虛構世界「央卦」為舞台，敘述青龍門弟子「真武」與同門師妹「翠鈴」為抵抗麒麟門的親列，而出發追尋神秘劍術「三醒劍」，並捲入央卦五大門派明爭暗鬥之中的旅程。（遊戲平台：PSP／發售日：9月29日／售價：NT1300）





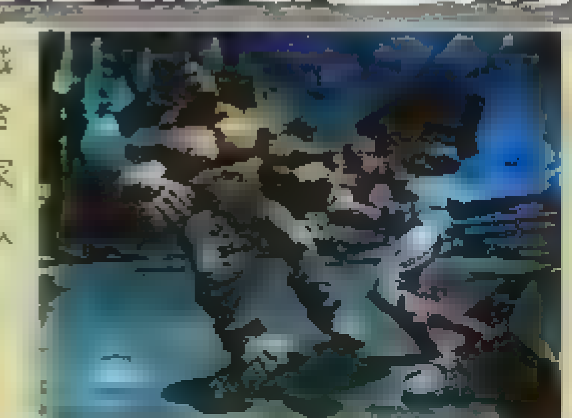
遊戲中所登場的人物角色，是由韓國知名漫畫家金成赫所操刀繪製，遊戲中則採用3D方式構成遊戲畫面，並搭配聲優的對話語音劇情演出

眾多超人齊聚一堂

超人大亂鬥：MARVEL NEMESIS RISE OF THE IMPERFECTS



美商藝電將推出一款獲選為2005年E3最佳格鬥Xbox遊戲的《超人大亂鬥》。在遊戲中，玩家將可運用「Marvel超級英雄」與「缺陷超人」等由Marvel、EA和頂尖漫畫家合力創造出的英雄角色來相互對戰，並可控制蜘蛛人、金鋼狼和石頭人等多名來自Marvel家族的知名角色，體驗暴力又寫實的刺激格鬥。另外，本作場景融合了Marvel的世界地點以及新紐約地標，玩家將可以運用這些環境作為優勢。遊戲除了提供單人模式的1對1戰鬥，同時也支援線上多人挑戰。



製作發行公司／弘煜科技　上市日期／已上市
遊戲類型／戰略角色扮演(RSLG)

顯示卡	32MB以上之3D加速卡，需支援DirectX		
記憶體	256M	建議配備　PIII 600	記憶體　512M
顯示卡	64MB以上之3D加速卡，需支援DirectX		
作業系統	win 98SE/me/2000/XP		
官方網站	http://www.fy.com.tw		



《風色幻想4～祭風之塔的最終戰役～》與先前七月底發售的《風色幻想4～聖戰的終焉》是什麼關係呢？當玩家看到這報導的時候，應該會有這方面的疑問吧～老實說小編我收到來自弘煜科技這份新情報的時候，也跟各位讀者一樣，之後小編二話不說馬上親訪位於台中的弘煜科技總部，以便獲得這份情報的完整性。據小編訪問的結果，《祭風之塔的最終戰役》為《聖戰的終焉》的資料片，這片資料片除了整合玩家的意見重新，調整過遊戲的平衡性，還追加全新的挑戰關卡，那麼這資料片的內容到底是怎樣呢？就請讀者仔細地看下去吧！

高達一百層的祭風之塔，正等著您來挑戰！！

玩過《風色幻想4》(或者風色幻想3)的玩家一定瞭解祭風之塔，祭風之塔在劇情設定上為至高神－耶米拉所創造的世界樹系統，由知識之神－法魯所管理，專門負責萬物輪迴轉生之事，這樣子的解釋或許有玩家不太瞭解，簡單的說，當萬物死亡之後，靈魂皆會聚集到祭風之塔等待輪迴轉生，至於留在祭風之塔的貝莉卡、婆卡也是在等待轉生，只不過她們都有尚未完成的心願，關於這一切的發展，在《風色幻想4》的故事中都有解釋喔～不過這一次最重要的還是向各位讀者介紹下有關於《風色幻想4～祭風之塔的最終戰役～》(以下簡稱風4資料片)的劇情概略。話說修伊(風色幻想4的男主角)成功喚回耶米拉的意識的數個月後，眾人為了協助耶米拉改變世界樹系統的定理，一行人來到祭風之塔，面對高達百層的未知路途，修伊等人依然不畏懼地向前踏進…。以上就是《風4》資料片的開頭劇情，這一次玩家可以藉由這段劇情清楚地瞭解存在於風色幻想中的世界樹系統到底是何物，想必對於想要深刻瞭解風色關鍵名詞的玩家而言，應該是不容錯過的機會。在這100層的戰役中，玩家將會面對風色系列敵物、BOSS總登場的超大挑戰，敵人的配置、強度都會遠遠超越於遊戲本篇的設定，此外當玩家成功抵達最後樓層的時候，也會面臨到實力遠遠凌越於本篇最終頭目的超級BOSS，喜愛高難度挑戰性的玩家絕對不能錯過。

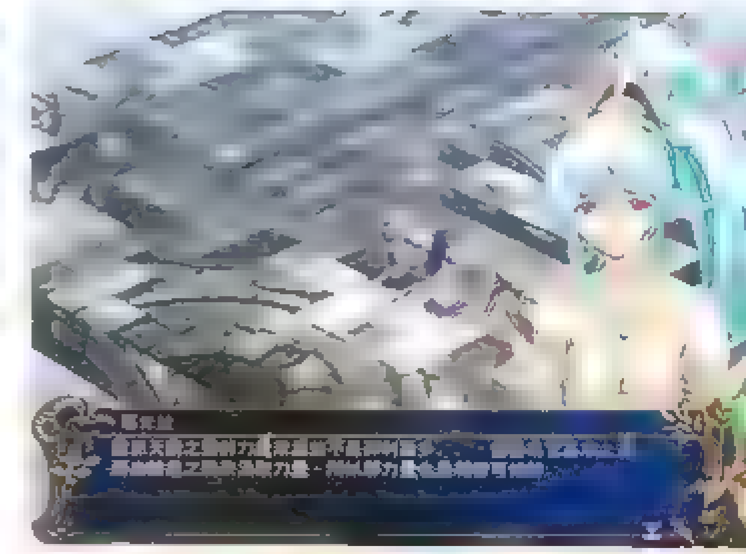


▲安裝補完版後，遊戲畫面也會更新

▲為了讓那孩子帶著她最珍貴的回憶轉世，耶米拉決定親身前往修改世界樹系統

加入全新的角色 由玩家期待的三神組合來闖關

據製作小組的表示，參與這次百層挑戰的我方角色總計有19名人物，除了修伊、妮依等固定班底之外，能力強大的迪斯路亞、露菲雅、梅爾西迪斯等三神眾也會在其中，此外還會追加兩名的全新人物，這兩名人物分別是在《風4》初期足以讓修伊等人吃盡苦頭的格鬥專家—芬莉魯，以及力量凌越於三神之上的至高神—耶米拉，相信有這兩人的協助下，初次接觸RSLG的玩家應該可以輕鬆闖過高難度的100場戰役，當然想要挑戰高難度的玩家，強烈建議別派出耶米拉、迪斯路亞、露菲雅、梅爾西迪斯這四神祇就行了。另外製作小組為了回饋廣大支持《風色幻想》的忠實玩家們，只要您曾經將《風色幻想4》本篇破關（不論任何的結局），在初次進行資料片新遊戲的時候，系統會詢問是否要繼承破關後的人物資料，當您繼承破關後的人物資料，便可以使用破關後的人物資料等級來通關囉～倘若您尚未將《風色幻想4》全破的話，請盡速將之破關，畢竟有繼承破關資料跟沒有繼承間差距是很大的。



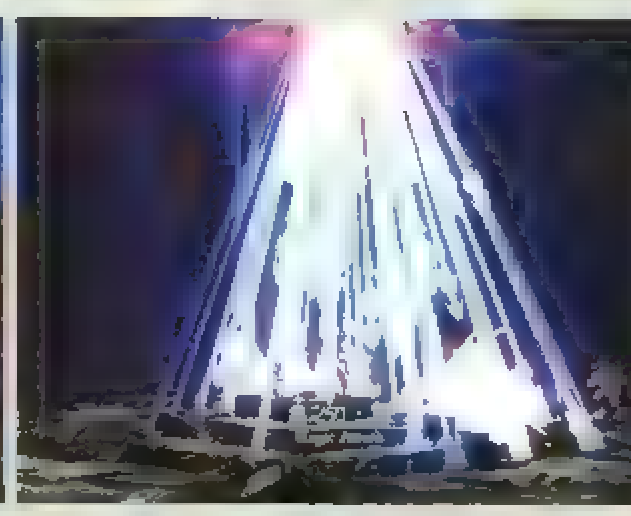




遊戲難度再度提升 遊戲平衡度將徹底大幅提升！

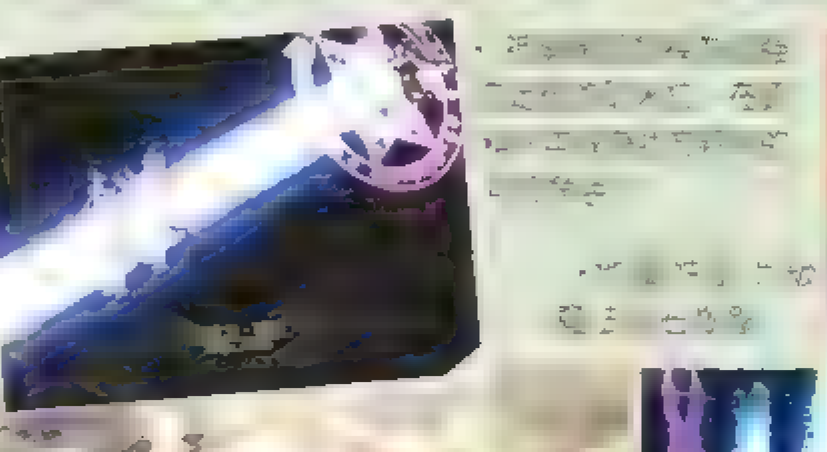
資料片除了追加全新100場的高難度戰役之外，還針對先前玩家所建議的項目進行修正。當您安裝資料片之後，遊戲本篇的平衡度將會重新調整，原先玩家所抱怨的BOSS強度不足等問題也獲得改善，《風色》整體的遊戲將徹底大幅提升。這一次在「普通難度」、「困難難度」下，部分BOSS的血量足足比未安裝資料片前高出2倍之多，因此在面對能力提升後的BOSS時，玩家必須重新擬定戰略方針，才能輕鬆地對抗高實力的頭目，此外在資料片的內容中，玩家們除了可以挑戰100層的祭風之塔外，世界地圖全據點也會全部開放，在經歷數十場激烈的戰鬥之後，不妨暫時拋離原先的戰場，好好地在這番大風色的世界中獲得充分的休息和補給，待活力恢復之後再重新進入，這麼一來對100場的艱苦戰役不再是個一場場沉悶無生氣的戰鬥。





‧多利用合體技來擊退敵人吧





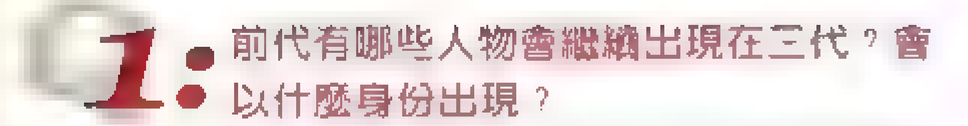


‧從天而降下無數的雷電來消滅敵人



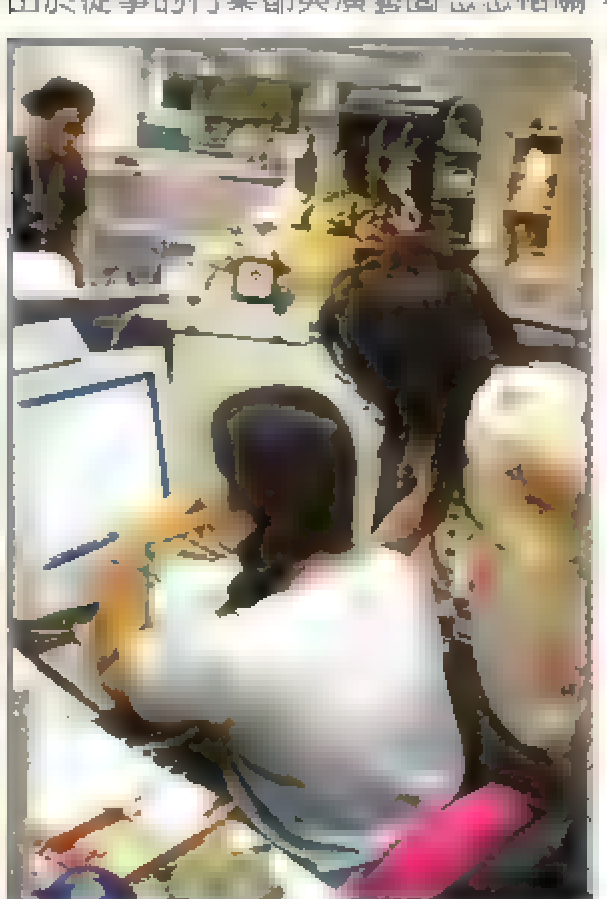
明星志願3 獨家深入製作小組

挖掘玩家們最想知道的情報…爆料遊戲中的7大不可思議



1: 前代有哪些人物會繼續出現在三代？會以什麼身份出現？

為了打造完整的明星世界，因此遊戲中許多角色都是延續的。其中，歷代主角更是不可缺席的重要角色。《明1》的周映彤，目前已成為唱片界首屈一指的製作人；而《明2》的方若綺，至今仍是不敗的人氣天后；至於《明2000》的林立翔，由於對舞台劇有著遠大的抱負，因此決定放下一切投入紐約百老匯劇場～。除了歷代主角之外，其他在前作中大受歡迎的明星，如：黎華、童靖陽、古千貫、關古威（沒錯，關古威還活著，喜歡他的粉絲可別忘了繼續支持他喔～）、甄紅、彭胡、甚至資深帥哥高明權…等人，也依然活躍在演藝圈中。不過經過了五年的轉變，席若芸、潭小子…等人已漸漸淡出幕後，不過別擔心，但是由於從事的行業都與演藝圈息息相關，因此玩家仍可在遊戲中常常見到他們。當然，遊戲中也有由幕後轉到幕前的例子，例如電視台助理朱莉、廣告公司陳查理在三代中都將成為在演藝圈中初試啼聲的新人喔！



・兩位美女企畫曾詞與莉莉討論著遊戲系統



・製作人正與主企劃討論明星志願三的劇情發展

2: 請問除了之前提過12位可網羅的藝人外，其它人物尚有哪些？

《明3》中共包含了近百位角色，要一口氣把他們全數說出來，就算對於生出他們養他們的製作人員而言，也不是件容易的事哦～簡單的說，扣除了12位可加入旗下的藝人，以及延續自前作的知名紅星之外，遊戲中其他角色可大略分為「新人」及「幕後人員」兩大類。遊戲中的新人有哪些呢？除了高傲美麗的凌瑋翊、美少女團體馬麗安中的馬秋慧與王慕安、SD樂團的史蒂芬與丹尼斯…這些已曝光的角色之外，還有創作才子任飛揚、地產名媛孫」美、甚至是現實演藝圈中的女子團體YUMMY都會在遊戲中和玩家見面喔！至於幕後人員嘛？有名導演王瑞恩（沒錯，就是《明2》中的人氣男主角王大哥啦！）、唱片製作人高玟彤、傳聞易氣的怪怪製作人錢鈞、廣告教父麥可、識口慧眼的洛羅」魔女、品味獨特的競爭對手賀總…等，值得一提的是，三代中幕後人員的造型都經過美術人員嘔心瀝血的設計，絕對要讓所有看過他們的玩家記憶深刻、拍案叫絕！

3：會有網路系統讓玩家互飆劇本嗎？

有的。在目前規劃中，《明3》有「通告擴充」與「大製片家」2個附加功能。通告擴充：透過網路投稿機制，玩家可將自製的通告上傳到明3官網。之後只要藉由遊戲領航員的更新下載，便可與所有玩家分享創作內容；大製片家：經由遊戲中的事件編輯功能，玩家可以設計自己喜歡的劇情，並將這些獨特的事件加入遊戲中，讓自己構思的劇情具體實現。以上兩項功能，都可由玩家自行決定是否加入遊戲中，對於只想單純享受遊戲原有劇情的玩家而言，絕對不會造成不必要的負擔。

4：請問製作《明3》的過程中，遇到最大的困難是什麼？

首先，一開始最大的抉擇便是2D、3D引擎的取捨，但為了日後作業系統持續更新後的相容性與成像引擎的維護，並且在測試後，所有的2D表現都能達到後，才決定以此引擎開發《明星志願3》。（錢、錢、錢…為了採用此引擎，忍痛把引擎合約簽下去T_T）由於遊戲包含第一代經紀人模式的策略模擬，又要兼顧二代的戀愛養成和豐富的劇情，加上此次新增功能，將製作的複雜度與難度都提高了許多，另外也要考慮到日後通告的更新與自製事件的彈性。面對製作過程中這麼多要突破的門檻，再加上時間的壓力，每個成員可以說都是拼了老命，為了就是要創造新一代的明星志願。

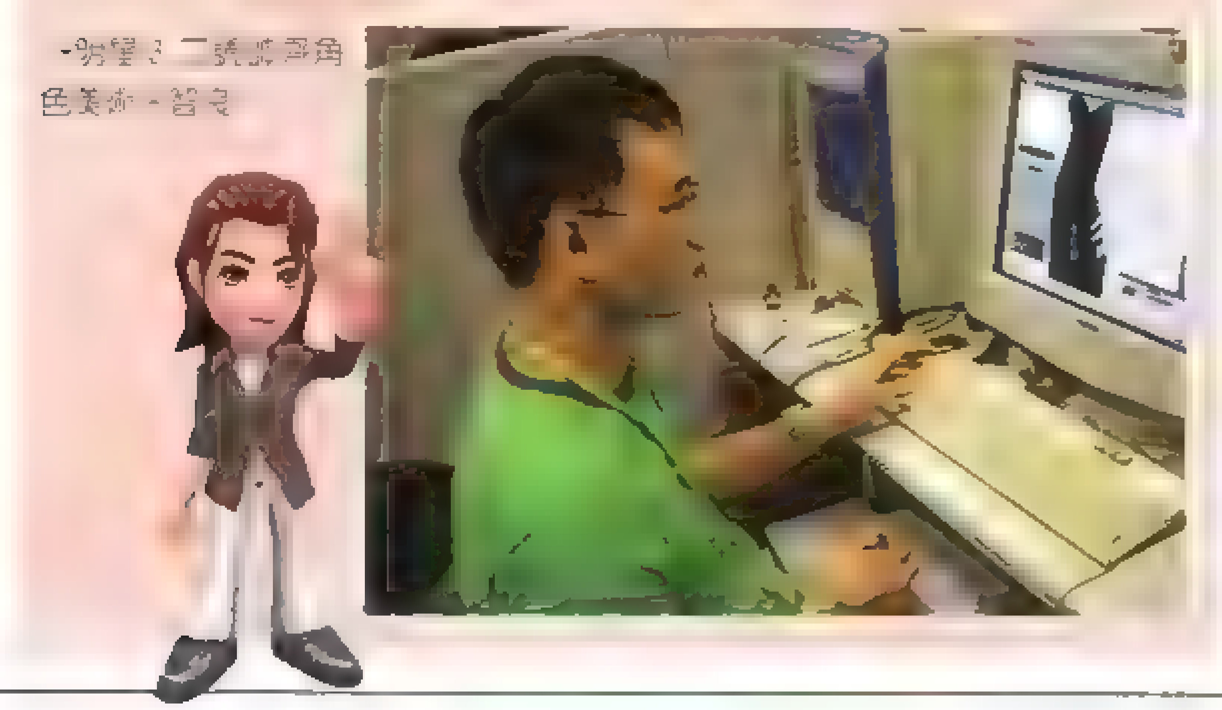
5：如果《明3》如預期反應良好的話，會舉辦什麼能讓玩家們一起參與的活動嗎？

上面所提到的「通告擴充」與「大製片家」兩個附加功能都是非常適合所有玩家一起參與的活動。目前的規劃是，有創作興趣的玩家透過官網發表作品，再讓所有網友票選出最受歡迎的作品，然後可以透過我們的更新機制加入到玩家的遊戲中，投稿通告的玩家會以製作人的身份顯示在通告資訊內喔～想不想在遊戲裡出現自己的名字呢？

6：製作《明3》時，因希望玩家進行這款遊戲時會有驚奇的反應，所以會加入什麼特別的元素？

以這次《明星志願3》來說，畫體是一個重點特色，這是本作首度的實現，相對於現實中演藝界的多樣化，可以讓遊戲更有真實感。另外，此次與許多異業的公司合作，諸如：影像、音樂、服飾、訊息，希望藉由網路的更新，能讓現實的新資訊都能呈現在遊戲中。

《明星3》二號遊戲角色美術－智亮

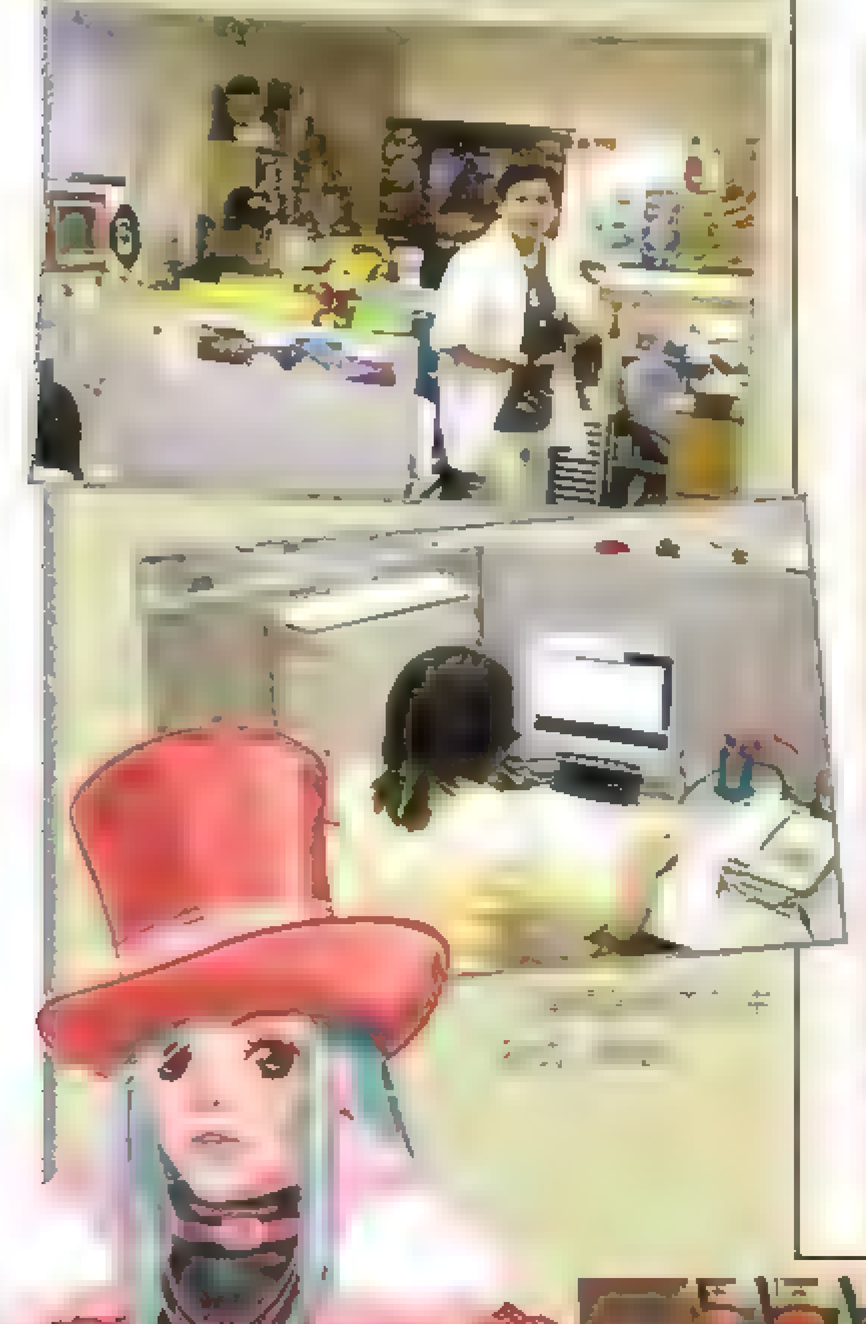


7：請問《明3》與之前明星系列的作品最大的差異性為何？又這種差異性的產生原因為何？是以什麼為考量而產生的

呃…由於前幾代作品之間的差異性也很大，所以這個題目回答起來實在是有點困難…不過簡單的說，《明3》的確是結合歷代系列作特長的產品。《明2》與《明2000》推出後廣受玩家歡迎，所以製作小組在遊戲構思前期，的確曾經十分掙扎是否要讓玩家繼續扮演藝人的角色。不過，由於《明2》與《明2000》的作品成熟，考慮到若是製作太過雷同的產品，恐怕會讓玩家失去新鮮感。因此，最後終於決定挑戰困難度較高的經紀人模式！《明1》的經紀人玩法廣受玩家歡迎，最大的缺點是事件不夠豐富。為了讓玩家在扮演經紀人時，也能參予藝人的喜怒哀樂，遊戲企劃花了不少時間構思劇本，當然，美術人員也是夜以繼日的趕工，希望可以將最完整的遊戲呈現給玩家。

8：這次的內容相對以往非常豐富，那麼遊戲的困難度是否也相對增加？

《明3》的系統與劇情的豐富度自然不在話下，但是遊戲的難度會因此提高嗎？答案其實在玩家身上。我們設計讓玩家可以培養一個明星或多個明星，但都有機會達到遊戲的目標，並不會強迫玩家得玩哪些模式，喜歡策略模擬的玩家，可以不去解太多劇情，讓遊戲偏向策略；喜歡戀愛養成的人，可以專心攻略某個角色，蒐集事件圖；怕變化性不夠的玩家，就試試看多藝人與各式各樣的團體組合，每次都可以得到不同的挑戰與樂趣。



9：這次是以培養明星為主，不同以往是要玩家本身成為明星，請問這麼做的用意何在？

說「不同以往」並不完全正確，怎麼說呢？因為事實上《明1》就是經紀人模式，所以對老玩家來說並不陌生。而且在《明2》、《明2000》發行時也是經歷過遊戲模式的改變，也有人質疑為何和一代的差異這麼大？但時間與成績也都證明了二代的成功；對於三代為何不順著二代的路子走？除了回應許多懷念《明1》的玩家心聲外，也是因為經歷過一、二代後，覺得各自的模式都有許多的優點，而且不見得會互斥，加上因為我們有信心能融合兩代的精髓，帶給玩家更好的遊戲，所以才決心在三代再做一次的改變。



-製作人與美術人員討論

10：最後，相信製作《明3》的過程一定有血有淚吧！可否說些製作時的趣事與大家分享？

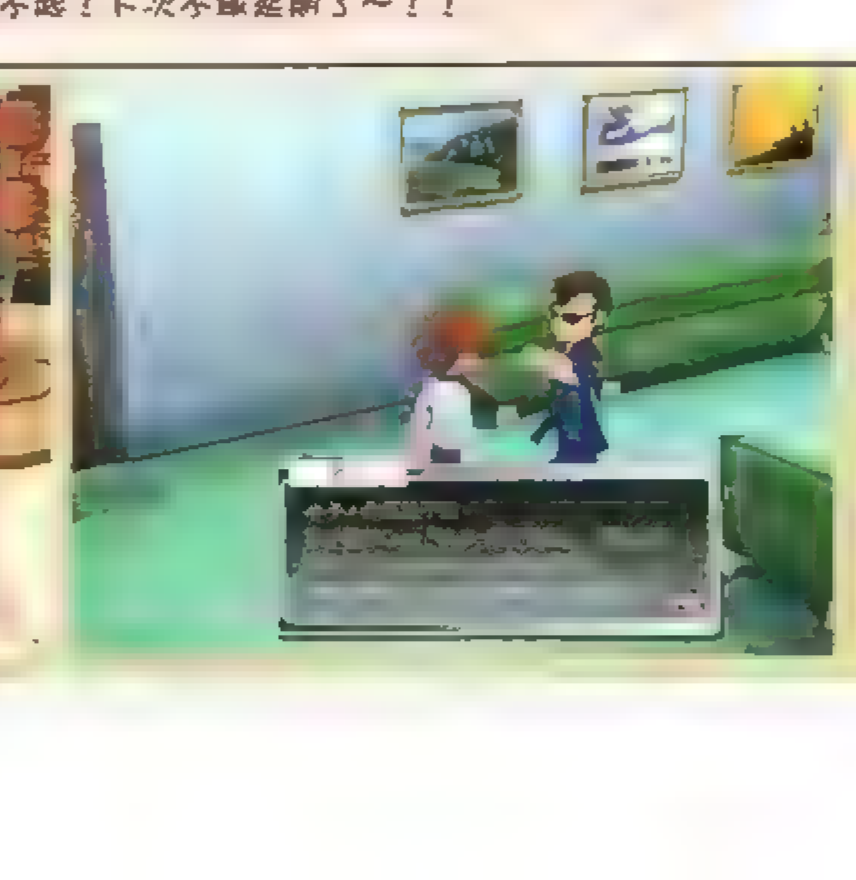
製作趣事有笑有淚，可要想趣事可就得仔細想想……唉，由於腦細胞已經剩下不多，只能挑得出以下兩則……

趣事1　2005年6月，開始寫宣傳稿的企劃赫然發現遊戲中的七大不可思議

1. 原先最看到的旗下藝人紀翔在遊戲中竟然沒有任何緋聞！
2. 天晴喜歡的女孩子居然都比他高！
3. 史蒂芬跟丹尼斯的本名到底叫什麼？
4. 黎華的手為什麼老摸著下巴！
5. 粉紅色的NP雞竟然是公的！
6. [illegible]
7. 為什麼林芬芬是高中生卻不必上學？

趣事2　2005年7月初，製作、經由於堅持遊戲品質決定背負被所有玩家唾棄的罪名宣佈遊戲延後上市，不過這時候網路上卻傳出卷版《明3》確定7月上市，並以盜版預售的消息。企劃們聽到這則謠言之後異口同聲的說：快！快去弄一套來！只要把遊戲弄到手大家就放暑假了！　哈～哈～哈～

呃…不好笑嗎？…對不起！下次不敢延期了～！！



SEARCH NEWS 找新聞

看美少女，裝可愛耍奇幻！

神奇大富翁～正邪對戰篇



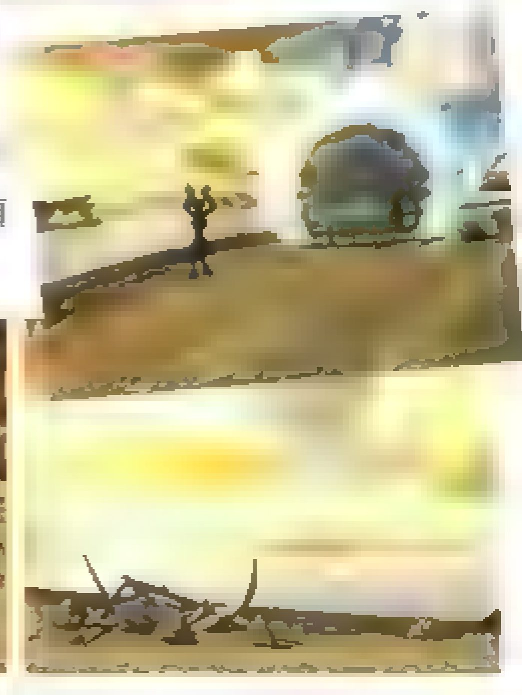
‧道士 紫若

智冠科技臺北研發團隊，再一次全力出擊。《神奇大富翁～正邪對戰篇》，一部由可愛、美少女所組合出的大富翁式遊戲，絕對會讓你大呼"卡哇依"！還在拼機會、命運，還在美少女養成術…《神奇大富翁～正邪對戰篇》讓你展現美少女不為人知的另一面。遊戲玩法雖與大富翁遊戲相同，但所要賺取的不是金錢，而是對手的靈氣；土地不是為了建設房屋，而是為了要請神（或養鬼）。房屋建得愈大，能請的神（或養的鬼）就愈多，能吸取對手的靈氣也就愈多。不只要對付遊戲中的美少女對手，地圖上NPC房舍內的居民，更是玩家所要攏絡的主要目標。玩家可以任意在地圖（棋格）上遊走，以佔地請神（或養鬼）的方式來拓展自己的勢力範圍。為了美少女自身的能力及地位，贏得有著豐富靈氣的桃花源地圖，一場靈氣消長的鬥法競技就此展開。超過一百件以上的事件，三十種以上的卡片，四大關卡及一個隱藏關卡…，豐富的遊戲內容，玩上四五次也不會厭倦。

‧饅頭兔

撥雲見日 走出迷霧
英特衛將代理冒險遊戲史上最華麗句點 迷霧之島 V

英特衛將代理曾於1993年創下連續10年全球PC遊戲銷售冠軍的《迷霧之島》系列的最終大作《迷霧之島 V》(MystV:End Of Age)，並將於第四季發行。本作將由開發了第一和第二代作品的Cyan Worlds公司開發，《迷霧之島》系列之父Rand Miller親自擔綱製作。遊戲中，玩家的使命就是拯救迪尼帝國。本作將會採用最新的圖像技術來詮釋舊的意境，特別是採用了創新的臉部表情貼圖Face Over技術，呈現栩栩如生的角色情緒與感情。遊戲並將回歸到初作那種神奇而簡單的探索層面，希望能夠帶給玩家初次見到《迷霧之島》時的感動。遊戲預計將於第四季隆重推出！





單人試玩版熱烈下載中 繼DOOM3之後最驚悚的第一人稱射擊遊戲
F.E.A.R戰慄突擊

榮獲本屆E3年度最佳驚險遊戲、最佳遊戲提名，並得到年度最佳動作遊戲獎項的《F.E.A.R戰慄突擊》將於今年推出，並由松崗科技代理發行中文版本。《F.E.A.R戰慄突擊》是一款驚悚顫慄的動作射擊遊戲，全新的FEAR引擎與SLOW MOTION的動作設定，帶來如動作電影般震撼的戰鬥畫面，精湛的AI讓敵人更善於利用周遭物品阻擾玩家，絕不讓玩家有一絲喘息的機會，而血腥的對戰過程只是表面，詭異的氣氛、看不見的敵人與一連串超自然的故事情節，《F.E.A.R戰慄突擊》將挑戰玩家接受恐懼的最大尺度。想一窺恐懼為何物的玩家可以先行下載單人試玩版，體驗《F.E.A.R戰慄突擊》帶來的視覺震撼與顫慄氣氛。

松崗下載：ftp://ftp.unalis.com.tw/pub/demo/FEAR/fear_spdemo_en.exe





坐擁上百部武俠經典．延攬衆奇俠江湖同行

沒見過更不能錯過的連續劇型群俠RPG！





銀翼風暴
JETS 'N' GUNS
危急！危急！
狀況危急！
人類的生存陷入空前的危機
地球的和平，全在你的手中
超炫麗的射擊光影效果
飛彈鎖定，爆破、再爆破
各式威力強大的裝備
戰場穿梭21關卡
長達115分鐘的熱血射擊
57種武器、19種特殊裝備
重金屬搖滾樂，撼動你我的心
多達200種敵人、12位守關BOSS
更多更多的樂趣，等待你的加入
Genius Interactive
智冠科技股份有限公司



封面祭

Princess Maker 4 美少女夢工場4

女兒養育情報大公開

GAME INFO	
製作開發	Genex
代理發行	精訊
發行日期	已上市
遊戲類型	養成
遊戲售價	699元
語言版本	中文
適用平台	WIN 98/2000/Me/XP

SYSTEM REQUIREMENTS	
CPU	P3-500
記憶體	128MB以上
硬　碟	1.5G以上空間
顯示卡	支援DirectX 之3D顯示卡
光碟機	4倍速以上
音效卡	DirectX 相容音效卡
操　作	滑鼠、鍵盤
網　址	www.kingformat.com.com.tw

COVER STORY



善加管理養育經費

俗話說雖然金錢不是萬能的，可是沒有錢就萬萬不能，在遊戲中養育費用也是很重要的。養育女兒需要的花費，主要有每個月的飲食費、上課學習的費用，還有道具的購買、渡假費用等等。而養育費的來源除了遊戲初期的2000G，和每年九月得到的津貼500G之外，主要是靠女兒打工來取得，另外還有參加比賽獲取獎金等較不固定的方式。養育的預算越多，對於教育女兒成長就越有幫助，所以要有效把握任何開源節流的機會。

★ 參加收穫祭贏得獎金

收穫祭的[illegible]大比賽，第一名會有大筆獎金進帳。第一名以下，還有武鬥大會一名、舞蹈大賽兩名、藝術祭兩名的名次也可以獲得獎金。想參加比賽能得獎，事前必須投入大筆預算在教育和裝備上，才有可能獲得好成績，不過看在獎金的份上，這個投資應該是值得的。

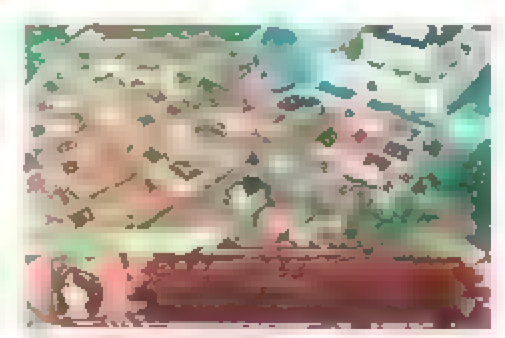


★收穫祭[illegible]第一名

第一名：3000G	第一名：3000G	金牌獎：3000G
第二名：1000G	藝術獎：750G	銀牌獎：1000G
	技術獎：750G	銅牌獎：500G

★ 爭取打工的調薪與獎金

在同一個地方打工久了，隨著工作順利完成的次數增加，基本上可以有二次的加薪機會，每次加薪約調漲基本薪水的四分之一，因此持續固定的工作，不失為增加收入的好方法。特定的職業還會因為女兒從某個課程畢業，而做薪水的加成。而且一次的打工安排，若是每天工作都完全成功，也可以得到雇主給的額外獎金，這些對收入都很有幫助。雖然收入很重要，不過打工時一些能力數值會有減低的變化，進行時要特別注意。



★[illegible]打工[illegible]

提昇女兒的能力數值

女兒的未來結局方向，全看能力數值的變化。遊戲過程中的事件觸發，許多也是取決於能力數值。所以適當地提昇能力數值，在遊戲中是最重要的部分。

★ 安排適當課程

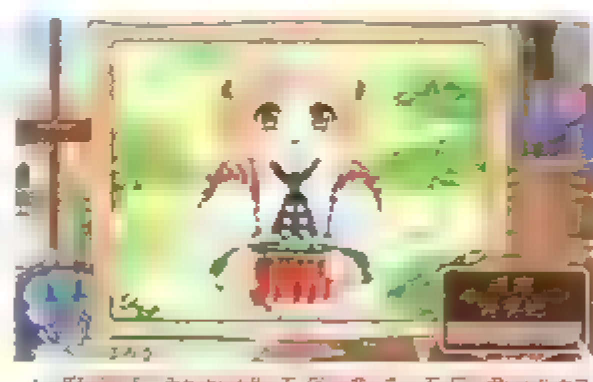
雖然打工也可以增加部分的能力數值，不過影響幅度較小，而針對想要提昇的目標能力值來安排適當的課程，就可以使能力值快速提昇，進行同一個課程越多次，隨著課程成功吸收的次數增加，基本上會有兩次的升等機會，安排女兒去上升等之後的課程，對於能力值的提昇會更加快速，當然，越高級的課程學費越高。



★[illegible]

★ 渡假

休息渡假可以快速大量的減低疲勞，每次出遊都有機會和女兒進行互動，請把握這個增加數值的機會，小心選擇應對方式。解除疲勞同時，也可藉此機會培養父女感情，提昇隱藏的信賴度數值。



★[illegible]互動[illegible]變動，[illegible]減低疲勞也可以提昇父親信賴度

★ 購物

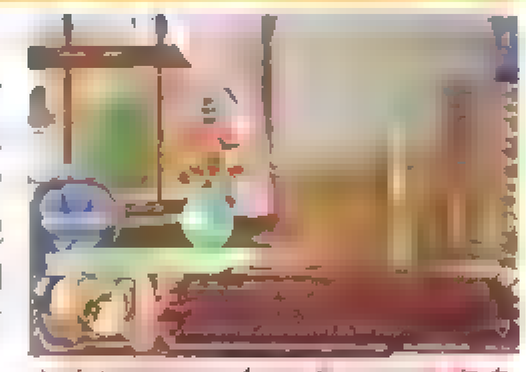
購物對於數值的提昇調整也是重要的一環，而且只要是每個月行程安排之前，都可以不限次數去進行，想要短期達到某些數值調整的效果，卻沒有足夠時間進行課程打工的話，就要靠購物來解決了。

★知名度對價格的影響

值得一提的是，隨著知名度增加，於道具店、洋裝店、餐廳都會有打折的活動，最高甚至有打對折的機會。好好利用本身知名度，便宜地買進需要的物品吧。

★生日禮物的贈送

在生日選購禮物時，道具店會提出幾款平時上街購物時沒列出的物品，而這些物品可一次提昇較多的能力值。贈送女兒禮物，同時也可以提昇父女關係的隱藏信賴度，不送的話可是會減低信賴度的。



★[illegible]基本[illegible]的數值及父親信賴度

★ 知名度的提昇

女兒知名度高低對許多結局都有影響，而上課對於知名度並不會有直接的提昇，所以必須安排女兒進行其他活動來取得知名度數值。

★進行王城謁見

到王城進行謁見可以增加知名度，見到身分越高的人，增加的越多，不過每個對象都有他接見的標準，所以首先也要提昇自己的特定數值才行，只要符合該對象的謁見標準，就可以進行對話，並於對話結束後增加知名度，反之，若不符合該對象的標準，是會被趕出來的。

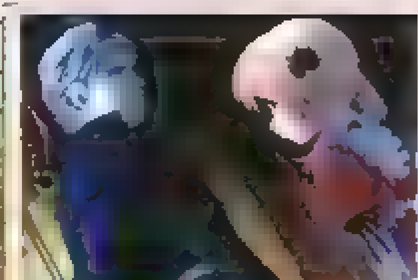
[illegible]	無限制。
[illegible]	知名度50以上或經由守衛引見。
[illegible]	氣質60以上，加上知名度90以上或由行政官引見。
[illegible]	氣質與道德[illegible]以上，加上知名度120以上或由伯爵引見
[illegible]	氣質與智力120以上，加上由主教引見。
[illegible]	氣質150以上，加上由大臣引見。
[illegible]	氣質180以上，加上由王妃引見。

★參加收穫祭

參加收穫祭的比賽而且獲得名次的話，會一口氣增加相當多的知名度，收穫祭比賽得名所增加的知名度。

第一名：100	第一名：100	金牌獎：[illegible]
第二名：50	藝術獎：50	銀牌獎 60
	技術獎：50	銅牌獎 40

美少女夢工場4




保持女兒良好狀態

一旦女兒變成不良少女狀態，那無論是打工或是上課的成功率都會降低，工作項目也會變少，要是讓女兒太疲勞生病了，那就得花大錢看醫生，或是什麼事都不能做，只能進行療養了，這些情況都非常浪費時間與金錢，為了避免生病，要注意女兒的疲勞數值不要累積太高，也要盡量培養體力數值。而要避免女兒變壞，則要注意罪孽的數值不能過高，道德數值不能太低。




★生病後行程安排只能療養



★不良少女狀態打工失敗率高



培育攻略搶先披露!!

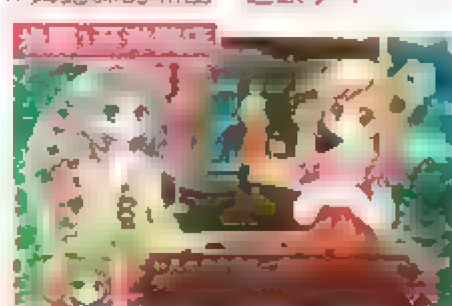
以下是依照女兒主要的三個成長階段，分別針對前兩個階段的攻略提示。

★[illegible]

★課程追加

一開始的課程並未完全列出，為了能讓女兒有更多選擇，趕緊把所有課程開出吧。禮儀課的開出－由王城守衛的推薦。

★舞蹈課的開出－連鎖事件



克莉絲提娜登場之後，在此遇見她製作禮服的事件。



聽到路人談論舞香。



由路人指引舞蹈教室地點。

找到舞蹈教室。

★打工追加

▶▶▶11歲打工追加

餐廳打工的開出：保母打工進行五次以上，第二年四月後上街時，於繁華街由保母艾瑪介紹。

伐木打工的開出：武術課程進行五次以上，第二年四月後上街時，於廣場由武術師父凡皮爾夫介紹。

★餐廳打工的開出

女僕打工的開出：禮儀課程進行五次以上，第二年四月後上街時，於廣場由禮儀老師蘇那吉內介紹。

▶▶▶12歲打工追加

旅館打工的開出：於第二年自動開出。

★朋友角色們的登場

在第一年收穫祭之後陸續登場，主要用於豐富遊戲劇情的女性角色，有許多事件等著您去觸發體驗，另外在收穫祭時，這二位也會成為女兒的比賽對手。




★在朋友的[illegible]事件

★遇見神秘少女

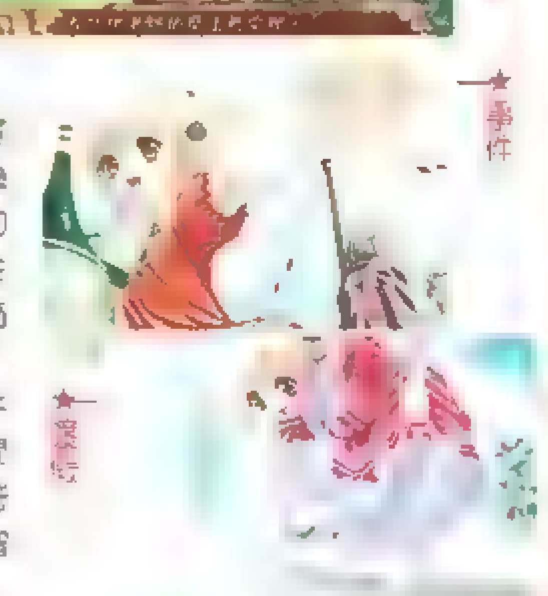
除了以上固定二位朋友之外，另外還有一名神秘的少女，魔法系少女卡蓮。關於她的相關劇情也很有一見的價值，試著跟她成為朋友吧！



★魔法系少女卡蓮

★事件與渡假畫面

每年每一季各有不同的渡假畫面，若有安排的話，有機會讓女兒去去遊玩，事件的發生，有固定發生和條件發生兩種方式，固定發生的事件隨著遊戲進行自然就可以玩到，條件發生就要符合正確的條件才看得到，比如說在正確的時間去特定地點，或是能力數值符合等，盡量在春外出遊遊是增加事件觸發機會的不錯選擇。



★事件

★渡假

★[illegible]

★活動範圍增加

黑街通行▶在兒童時期不能通行的黑街，從這個時期起開始可以通行，但是需要過路費，等到罪孽值到了一定程度，黑街的守門人就會將女兒當成同類而能夠自由通行了，在黑街可以遇到新的人物，並有機會開啟新的打工機會，請注意每次造訪黑街都會增加罪孽值，要小心不要讓女兒變壞了。



★[illegible]路費

魔界通行▶在黑街有著通往魔界的傳送之門，一般人無法使用，經過巴洛亞的指引之後，女兒就可穿過位於黑街的傳送之門，前往魔界

★課程升級

[illegible]▶課程經過中級、高級的升等之後，最後會迎向畢業階段，畢業之後雖然仍然可以去上課，數值變動卻和以前好像沒有什麼差別？其實有些打工職業會因此將薪水加成，所以通過畢業考對收入是有幫助的。畢業後影響打工薪水加成的課程：理論課程、舞蹈課程。



★武術課程升等為[illegible]

[illegible]▶課程畢業之後，其中幾種課程會在第五年後邀請女兒擔任助教工作，此時課程會從高級升等為專家級，並且會有一些薪水補助，不過女兒一次只能擔任一種課程的助教，因此遊戲一輪也只有一種課程能升等為專家級。會升等專家級的課程：武術課程、魔法課程、禮儀課程、藝術課程

★打工追加與特別加薪

▶▶▶13歲打工[illegible]

市場打工的開出：第四年四月後上街時，由街道市場老闆娘邦頓介紹。

酒店打工的開出：魅力100以上，第四年四月後上街時，由廣場酒店老闆雷布介紹

▶▶▶14歲打工追加

女僕酒店打工的開出：魅力+氣質150以上，第五年四月後上街時，於廣場由女僕酒店店長瑞依介紹。

家教打工的開出：理論課程進行五次以上，第五年四月後上街時，於廣場由理論老師[illegible]介紹

★賭場打工的開出

★酒店在舞蹈課程畢業之後調漲薪水

▶▶▶15歲打工追加

可疑的酒店打工的開出：魅力150以上，第六年四月後上街時，於黑街由可疑的酒店老闆[illegible]介紹

賭場打工的開出：魅力+氣質150以上，第六年四月後上街時，於黑街由賭場老闆多力塔介紹。

▶▶▶酷暑加薪

夏季6~8月時，有時候會碰上酷暑的天氣，由於特別辛苦，這時在一些酒店都會有暫時的加薪。

▶▶▶酷暑加薪的職業

酒店：暫時調薪為目前的薪水的1.5倍

女僕酒店：暫時調薪為目前的薪水的1.2倍

可疑的酒店：暫時調薪為目前的薪水的1.2倍

▶▶▶課程畢業後的加薪

打工除了基本的加薪之外，有幾個職業在女兒從特定課程畢業之後，會調漲薪水。基本上是將目前薪水再追加起薪的四分之一。

▶▶▶課程畢業後會加薪的職業

家庭教師：理論課程畢業之後

酒店：舞蹈課程畢業之後

可疑的酒店：舞蹈課程畢業之後

★男性角色登場

從第五年開始，男性角色就會陸續登場，他們除了擔任豐富遊戲劇情的工作之外，可能成為女兒未來的對象，對[illegible]遊戲結局也是一項重要的變數。把握初見面的時機，以後才有機會繼續見到他們

[illegible]

[illegible]：在路上不期而遇。

[illegible]：在建國祭重逢，所以若此[illegible]沒有去參觀建國祭，就沒有機會再碰到他了。

[illegible]

[illegible]年[illegible]月~[illegible]年[illegible]月：廣場、[illegible]、[illegible]都有機會碰到他來搭訕，此時若果女兒冷淡地拒絕他，以後他就不會再出現了，[illegible]

[illegible]

[illegible]年[illegible]月~[illegible]年[illegible]月：[illegible]有機會在黑街遇見他，把握[illegible]期間所有可能和他見面的機會，就有可能開啟魔界的通道前往魔界。

★開啟特別的商店

占卜館▶在繁華街的深處開著一家占卜屋，可以就目前能力數值推測女兒的未來走向，但是平時並無法直接前往，在行程安排時選擇外出至繁華街，會有機會發現他的蹤跡，因為出現是根據亂數，如果一直都沒有遇到的話，可以試著多去幾次。



★占卜師

神秘商人▶只要玩家的總資產超過5000G，神秘商人就可能嗅到錢味而登門拜訪。神秘商人來訪也是根據亂數，所以只好隨時準備大筆金錢慢慢等待他吧，在神秘商人兜售的商品中，有一個道具關係著往後是否能開啟魔界商店，所以請把握機會將它買下吧。

魔界商店▶在魔界裡有一間由貓妖精所開設的商店，店內充滿各式提昇能力數值的商品，而且價格低廉。外出至魔界商店並不能進行購買，只能和貓妖精聊聊天。必須帶著某個「關鍵道具」去拜訪他，觸發特定事件後，就可以經由上街指令到店內進行購物。

★[illegible]

這個階段比兒童時期有更多事件可以觸發喔~您可以碰到多少呢？

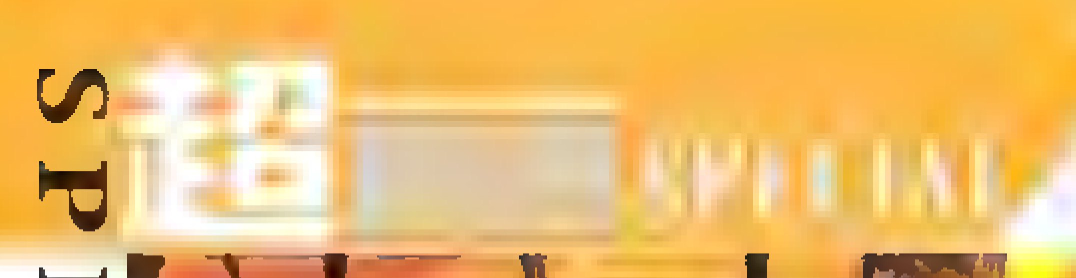
★[illegible]

遊戲的最後兩年，是培育女兒的衝刺階段，準備迎向結局。除此之外，在這個階段也會有機會觸發許多重要的事件，譬如與女兒身世相關的連鎖事件、與男性角色的定情事件、特別道具獲得事件…等等。請玩家們親自去搜索體驗吧！

★身世之謎連鎖事件



★約會爭風吃醋事件



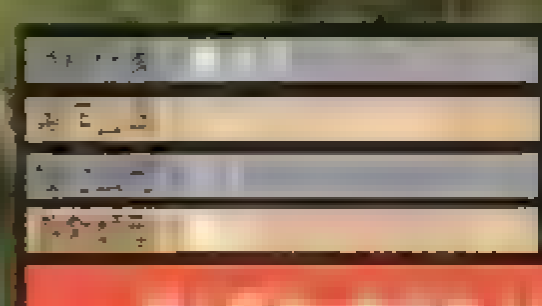
■責任編輯　媞比犬兒
■責任美編　Ting

重裝緝梟

運用酷炫的特技動作 徹底毀滅販毒集團！

TOTAL OVERDOSE

ENGLISH　USA　FRANÇAIS　ITALIANO　DEUTSCH　ESPAÑOL

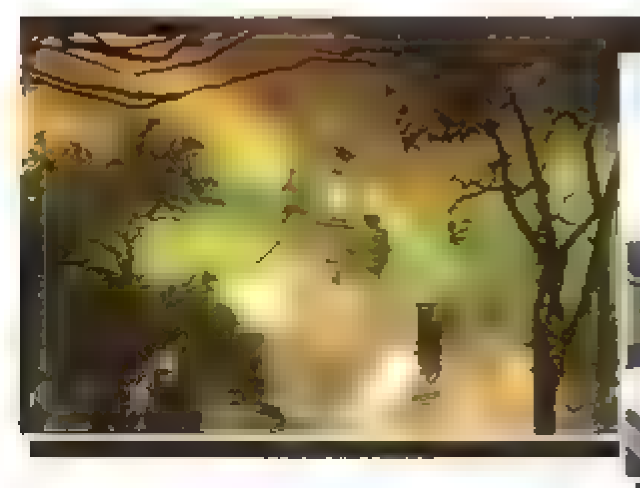


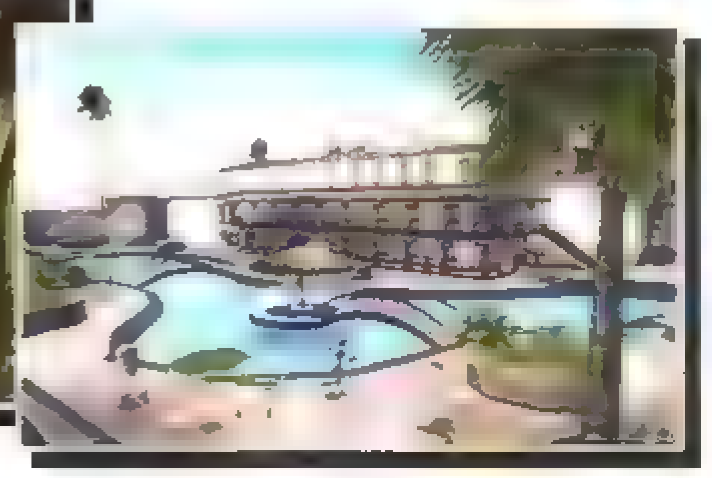
2005年 第三季











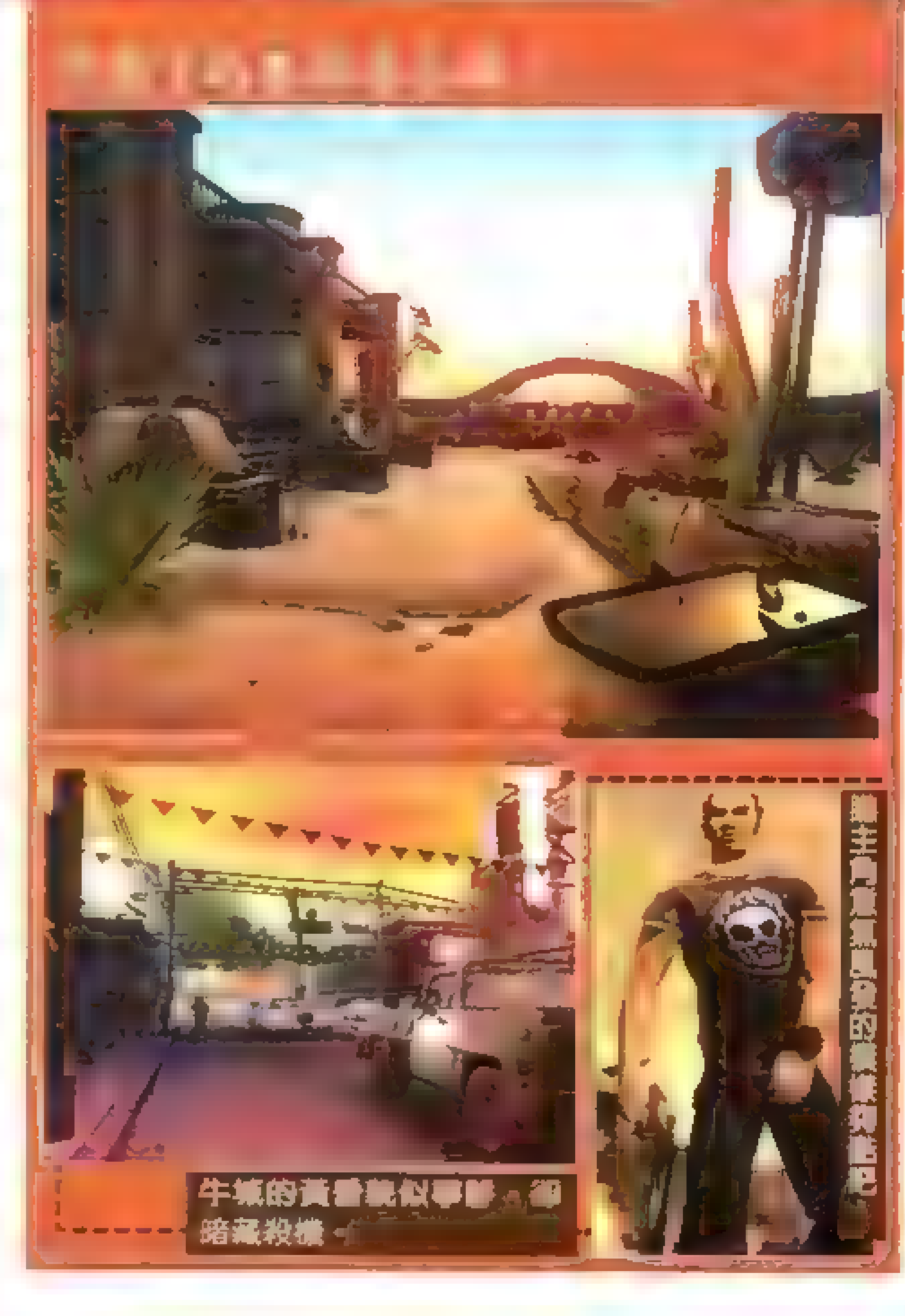
墨西哥往事

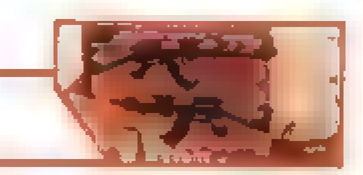
臥底探員自殺身亡，其子復出報父仇？

《TO》的故事發生在墨西哥境內，西元1989，在墨西哥森林的中心地帶，DEA（禁藥取締課）臥底探員Ernesto Cruz在即將跨上押解其返家的直升機時，引爆了炸藥，自殺身亡，以抗議政府中了毒梟的反間計對其所謂的「變節行為」的指控。數年後，源於一項新證據，其子Ramiro自監獄無罪釋放，並被迫與DEA聯手去對付墨西哥最大的毒品企業。因為實際上Ram並非直接受雇於DEA，實際上的身份倒是有點像僱用兵的意味，因而他在辦事時並不需要一切均遵照政府的章程準則行事。而Ram之所以會接受這一任務最主要的原因倒不是因此自己可以無罪出獄，而是這一毒品集團與其父親當年的死亡有著直接的關係，而他的孿生兄弟Tommy此刻亦面對著與他相同的命運，兩人都在尋找該集團的販毒證據，並企圖為父報仇，更進而整個摧毀黑幫。

《TO》的故事發生在一個虛構的墨西哥小城牛城（Los Toros）內，共有約十八個場景，且據目前所知，一共會有卅五至四十個關卡，應該說遊戲的內容還是相當龐大的。遊戲中玩家其實亦並非僅領略到牛城一個城鎮的風光，在這十八個Ram連踢帶打、通往摧毀墨西哥販毒網絡征途的場景中，墨西哥獨特的風光景色將在玩家的螢幕上一覽無遺，從牛城的紅燈區到墨西哥沙漠的最深處，一場虛擬墨西哥旅遊已在遊戲中為玩[illegible]。







牛城的黃昏貌似寧靜，卻暗藏殺機…

殺戮的樂趣

怎樣殺才夠酷？《TO》就是要你酷到底！

遊戲按照一般冒險動作遊戲的慣例，以第三人稱視角的方式展示給玩家。而在動作遊戲中玩家最關心的射擊方式上，《TO》可說是異常精采，遊戲採用的是自動瞄準系統，玩家可在幾分鐘內射出成千上萬的子彈，且遊戲中的射擊更是作為一種「機械技術」部份來看待，所有一切的樂趣由此刷刷展開。

與一般的動作遊戲不同，《TO》的理念並不是要玩家怎樣去發洩狂殺，遊戲似乎講求的是一種殺戮的樂趣。「你覺得怎樣做夠酷，你就怎樣去做！」這才是《TO》所要在遊戲中表明的觀點，因而，玩家便有幸可以在遊戲上見到各種真是只能用「酷斃了」來形容的戰鬥拼殺場面！用設計公司的話來說，《TO》就是一杯龍舌蘭酒，喝下去的感覺刺激深遠，要人回味無窮。雷夫子並非品酒之人，至於龍舌蘭酒是否真是酒中極品可能要見仁見智，但《TO》給人的回味，卻但願真如設計公司所承諾的那樣可以「酷頭酷尾」、要人遐想無限。



玩酷是此遊戲的最大特點，每一殺戮動作務求最美、炫酷…



主角所到之處總是一片火光與遍地屍體…



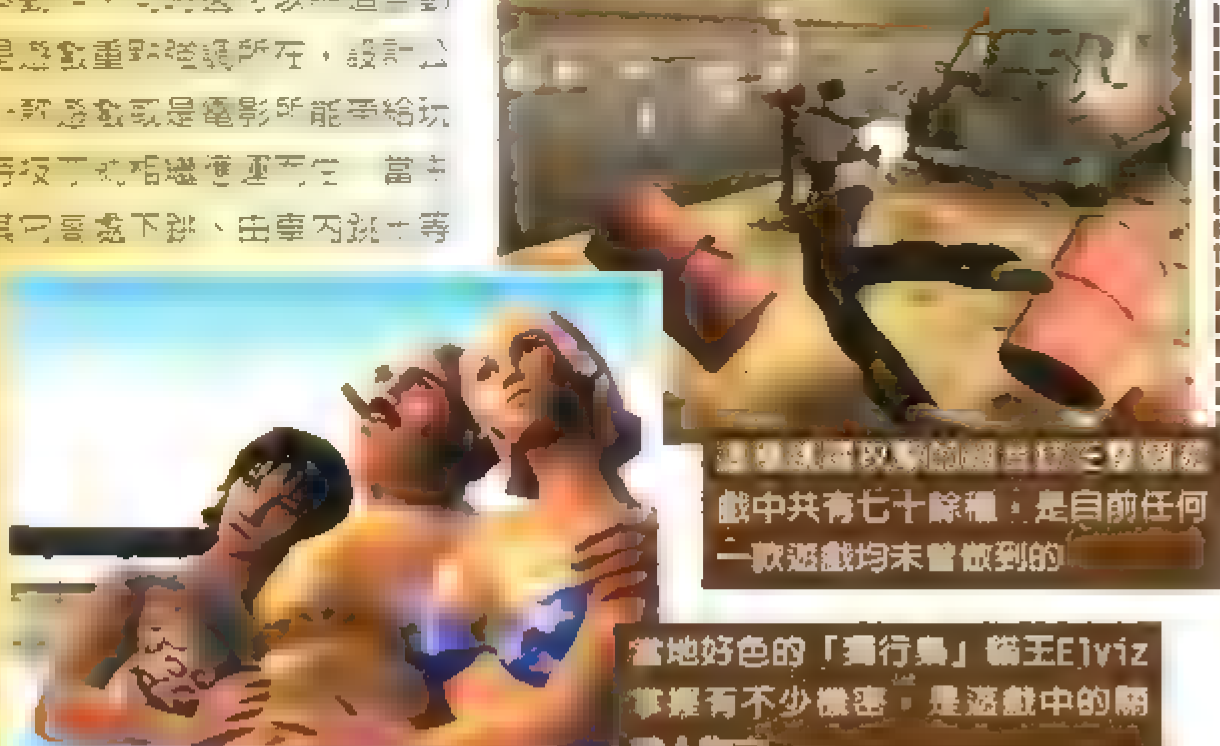
已經到達非凡的境界了…

組合攻擊技

遊戲的重心所在，
讓你闖遍江湖無敵手！



為因應獨樹一幟的需求，主角可是十八般武藝無一不精。在遊戲中，Ram不但可以做一般遊戲中那些奔跑、跳躍、攀爬、飛身等基本動作，更將這些動作予以深化，從而形成各種華麗超炫的動作，這也正是遊戲重點關鍵所在，設計公司的最終目的就是要令《TO》在視覺打鬥上超過任何一款遊戲或是電影所能帶給玩家的震撼，更要令這種記憶長留玩家心中，各種空中特技可說相繼應運而生。當主角在遊戲中無論是側跳、前跳、後跳，還是在樓台或其它高處下跳、由車內跳出等等，只要準備跳躍，Ram都可以與此同時向敵人開槍，形成一個組合特技動作。遊戲中各種跳躍射擊組合數目之多，幾乎到了難以勝數的地步，且玩家殺的人愈多、破壞的東西愈多、移動差異愈大，所得賺取的點數相對愈多，從而增進玩家殺人技巧，換句話來說就是可以習得更多的空超組合技（Combo），而整個遊戲的重心亦正在此處。如果玩家高興的話，甚至可以僅使用一個超大型組合技便可通過一整關卡。這聽起來似乎有點玄，不過它並非不可能！



[illegible]戲中共有七十餘種，是目前任何一款遊戲均未曾做到的

當地好色的「獨行鼠」鼠王Elviz掌握有不少機密，是遊戲中的關鍵人物之一

積分學技能

一步一腳印，
練就絕世強大的好武藝！



當玩家在遊戲中因戰鬥而賺取的分數達到一定程度後，便可以進而習得一些威力強大的移動步伐，比如說「龍捲風」(Tornado)，此時玩家會以慢動作方式跳向空中，當然雙手裡的武器此時亦是早已拔出，隨時做好了攻擊準備。而玩家此時的移動方式亦會像是風捲起一樣，旋轉而上，一旦看準敵人，玩家便可迅速在空中發難，身體隨著風吹方向在空中飄蕩，將看到的所有敵人斃於槍下。使用大型的組合技可以賺取更多的特殊移動及更大、更猛的槍械，且據聞還有一些當前設計公司尚不肯透露的其他獎勵。



騎著野狼車飛空又是一絕



毒品泛濫的結果導致治安下降，[illegible]打劫的事亦時有發生

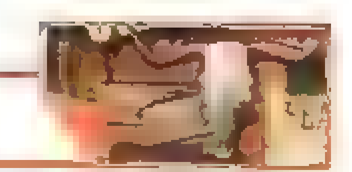


這個動作[illegible]吳宇森的電影都比下去了

另外，借鑒了《Max Payne》等成功遊戲的一些經驗，《TO》也有類似「Bullet Time」這種慢動作設定。使用時，主角可將時間變緩，在慢動作的方式中對敵發難，此時敵人的速度是慢動作，而玩家的攻擊卻是在實時中進行。遊戲中內設有玩家移動計數器，記錄下玩家的每一行動步驟，一旦到達某一水準，便會給予玩家使用慢動作的權力，從而鼓勵玩家持續殺敵。據聞，整個遊戲中大約會有七十餘種不同移動方式，那玩家所能使用的組合技就更不在此數之下了，戰鬥眼花撩亂的酷炫更是可想而知。從這點來看，《TO》將完美融合《Max Payne》及《Tony Hawk》兩款遊戲的特點的初衷變成了可能。

倒帶系統

S/L大法落伍了，能倒帶才是王道！



其實，遊戲還遠不止如此，對於玩家來說，組合技並不一定每一次都能使得得心應手，那萬一沒有使好是不是就完蛋了呢？這一點玩家到並不用太擔心，考慮到其難度，設計上可是內建了一套「倒帶」系統，若是不幸使用錯誤，可以利用這一系統，將自己剛才的動作回轉到出錯的地方，然後重做一次，直到組合技正確使出為止。當玩家在遭遇到大批敵人時，這一體系便顯得尤為重要與實用。不過，在其他場合也一樣有用，在某些特定場合，如穀倉等某些特殊建築或是特殊場合，玩家往往需要解開一些身體謎題，而不是頭腦邏輯謎題，這也就是說這些謎題是在考驗玩家在身體的使用上，該怎樣、以哪一個角度、以何種組合技等等才能解開這個謎題。這些身體謎題往往需要時間、技巧以及使用正確的組合技來開啟某道門、進入下一場景或是引出關鍵人物等等，如若玩家不幸用錯，亦可以透過「倒帶」系統回轉重試，不致導致遊戲失敗重玩。



在視覺表現上，遊戲代表了當前業界的上流水準，角色場景道具、特效都很火爆

限制級遊戲

滿18歲的動作遊戲迷千萬別錯過了！

就目前所知，《TO》共有PC、XBOX及PS2三個版本，且無論哪一版本均為單機遊戲，不會提供任何方式的多人連線對戰功能。遊戲中玩家所能使用的武器非常繁多，從普通常見的手槍、步槍、散彈槍、炸藥到平常的農具、樂器等都可以使用到，其中借鑒自同樣是描寫墨西哥黑幫的好萊塢電影《殺人三步曲》(Desperado) 中吉他藏槍的設定最是有趣，關於武器細節請參考武器介紹篇。《TO》的整個遊戲進程約三分之二靠玩家步行解決，另約三分之一的內容則需玩家依靠交通工具對敵人進行多個規模的摧毀。其實，在遊戲中玩家可以使用任何可以進入的車輛，當車輛被擊中時也會發生爆炸。除了一般的汽車，因為很多場景都在鄉間進行，一些農用車如拖拉機、卡車等也會派上用場。



一邊騎乘著交通工具行進，一邊不忘攻敵，這好像在其他遊戲中亦不多見

最後再要我們看看《TO》的視覺表現如何，由開發資料我們不難看出，遊戲的細節表現清晰細膩，角色設定真實可信，而動畫部份亦流暢自然，頗有些卡通片的味道，應該說《TO》在視覺表現上處於業界上流水準。遊戲預計在今年九月於歐美陸續上市，國內玩家可能會多等上幾天。因遊戲注重殺戮花樣，雖算不上血腥，但還是規入到限制級。年滿十八歲、喜歡玩炫的動作迷千萬不能錯過這款年度精品！



遊戲畫面一點都不含糊，的小鎮是不是像真的一樣

……所以小朋友等長大再玩吧！

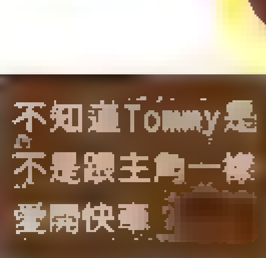
出場人物…



Tommy是主角Ram的孿生兄弟，其母為著名模特兒，因而兄弟倆均長得相當英俊漂亮。Tommy雖出生在哥倫比亞，卻一直在洛杉磯東部長大並受教育。在當時普遍的吸毒及加入黑幫的潮流下，Tommy並沒有隨波逐流，而是將自己的全部身心都投入到運動及學校的求知中

主角之弟Tommy Cruz

Tommy在他父親去世之際，他更是將所有的精力都投集中在自己的學業上，並以優異成績結束了高中生涯。隨後，Tommy報考警察學校，並最終成為洛杉磯警署的一名員警。在警署中Tommy更是如魚得水，憑藉其高超的辦案技術及出色表現，很快便被甄選至DEA（禁藥取締課），更被派到禁毒第一線去臥底，成為美國反毒梟戰爭中最為關鍵的一枚棋子。其實到現在為止，誰都不明白Tommy如此賣命的真正動機不過是為了挽回其父在當職期間所犯下的過失而已。





不知道Tommy是不是跟主角一樣愛開快車



綽號老鼠的Marco是個不折不扣的街頭混混，生活在社會的最低層，同時亦處在整個黑幫網絡的最低端。但儘管如此，Marco在遊戲中仍是個至關重要的角色，因其與整個毒品網路有著很深的鏈接

老鼠Marco

多年來，Marco一直利用其髒如狗窩的家作為其一切犯罪活動的最前台，隱蔽而安全。Marco的地位在遊戲中之所以重要，還有一個最重要的原因，那就是他同時也是警方的線人，這種社會的低層人士，只要有錢是甚麼事都可以做的。通常，他會向兩方互透情報。而其綽號的由來是因為其狡猾的個性及所從事的「工作」，更是因為他長的確實有點鼠相





Cesar表面上是一個擁有幅員遼闊的畜牧農場、頗受尊敬的成功商人，但實際上他卻是牛城（Los Toros）當地有史以來最大的毒梟之一，與毒品、謀殺、綁架勒索均逃不脫干係

毒梟Cesar Morales

Cesar財大氣粗，在當地算得是個響噹噹的人物，更由於其做的非法生意，故進出均有荷槍實彈的保鏢嚴密護衛。據聞，Cesar的企業與著名黑道教父Muerte有著外人說不清道不明的緊密聯繫，不過這也僅僅是傳聞而已，沒有任何人能夠證明真有這個事實，因為所有試圖想做到這一點的人都會變得下落不明。Cesar永遠都是清白的！



貓王Elvez的起家全靠其在牛城（Los Toros）販賣二手汽車，而這些年來，只要是能賺到錢的買賣，他都會插上一手，錢買不到東西他甚至可以自己「製造」，實際上貓王雖幹著非法買賣，卻與當地任何一個毒梟組織沒有任何瓜葛

貓王Elvez

其為人精明強幹，對於任何買賣都能獨立運作，且不會輸於任何一個同樣的組織幫會。不過儘管如此，Elvez還是擺脫不了暴發戶的特性，喜歡香車美女及各種媚俗藝術品，且還是個自戀狂，家中堆滿了有其肖像的物品。


最愛有美女相伴的「貓王」



Angel是個神祕又漂亮的女子，其幼時喪母，跟著父親長大。這點到與Tommy有點類似，兩人均是好強不息，特別是作為一名女子，Angel顯得更為突出

貓王Elvez

Angel她心裡一直想成為一個男人！在上學期間她便執意以一己之力償還了家裡的所有債務，畢業後Angel進入警局，更以其出色的表現迅速得以晉升，並成為最為人尊崇亦最為危險的臥底小組成員之一。目前，其正接手一項長期的臥底任務，搜集大毒梟Cesar Morales的販毒證據，可說是處於危險的第一線。



武器一覽



戰鬥散彈槍（Combat Shotgun）

殺傷力▶高　射程▶中　彈藥裝載速度▶中
精準度▶中　彈藥數量▶6　可否雙手各持▶否

相對於其他常用的槍械來說，散彈槍子彈過大且裝載彈藥數量有限，但其精準性及對目標所造成的攻擊力卻非一般常用武器所及



釘耙（Rake）

殺傷力▶極高

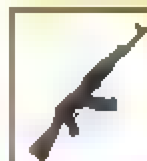
釘耙是鄉間十分常見的農具，主要在收割、晾曬穀物等農活時發揮作用，有經驗的農人可以在使用這種農具工作時根本不會弄髒雙手。將其用於戰鬥，雖是權宜之計，但殺傷力卻不容忽視



吉他（Guitar）

殺傷力▶高　射程▶中　彈藥裝載速度▶快
精準度▶中　隱蔽性▶佳　可否雙手各持▶可

吉他本是墨西哥民間最常見的樂器，然曾幾何時，一部以殺人三步曲〈Desperado〉的好萊塢電影卻使這一樂器有了嶄新的用途，將火力強大的衝鋒槍搭藏在琴盒內，不但殺傷力驚人，又因其極強的隱蔽性，常有突建奇功的妙用



炸藥（Dynamite）

殺傷力▶高　射程▶中
精準度▶中　彈藥裝載速度▶中

炸藥爆炸後所產生的傷害極其驚人，只是使用者要注意不要將點燃的此物握在手裡太久，否則難免會玩火自焚

攻擊步槍（Assault Rifle）

殺傷力▶中　射程▶遠　彈藥裝載速度▶快
精準度▶中　彈藥數量▶30　可否雙手各持▶否

美製軍用5.56mm攻擊步槍，因簡單易用，殺傷力大而廣為使用，亦是不法份子的基本配備之一











世紀帝國三

Age of Empires III

在RTS遊戲的發展史中，《魔獸爭霸》(WarCraft)與《終極動員令》(Command & Conquer)不但是此類遊戲的始作俑者，同時亦開啟了兩大遊戲陣營Blizzard與Westwood的雙雄天下之勢，故而在遊戲史上的地位頗為重要，而RTS遊戲方式的定義亦似乎就此定型。一直到幾年後1997年，微軟與游戲軟體遊戲界精英Ensemble Studios共同打造了一款足以重新定義RTS標準的經典遊戲《世紀帝國》(Age of Empires)，因這一遊戲的主設計師當年參與設計過著名的回合制戰略遊戲《文明帝國》(Civilization)，因此《世紀帝國》可說是結合兩家之長的作品，將文明發展的概念帶入到RTS遊戲中，重新詮釋了RTS的概念。一代上市不久，全球轟動，微軟再接再厲，順勢又推出了第二代作品。但在隨後近六年的時間內，這一系列便再無音訊，似乎永遠蟄伏了起來，新一代玩家對這曾顯赫一時的系列作品亦大多僅處於耳聞階段，很少有人親身體驗過。然而在事實上，Ensemble Studios對此系列的開發卻並未停滯不前，《世紀帝國三》(Age of Empires III)的開發已逾兩年，且即將於今年十月底前後與眾新老玩家見面。毋需多講，我們也可以想像得出三代會在二代的基礎上發生十分重大的改變。這些改變不但是從遊戲的外觀、科技的發展上，甚至也出現在整個遊戲的戰鬥方式上。其實在進入遊戲的那一刻開始，玩家就會發現三代會是一個完全不一樣的世界，因為新作完全採以3D製作，整體效果上與2D方式呈現在螢幕上的前兩代自是全然不同的感覺。

2005年
10月25日

殖民時代 新篇章

與前兩代崇尚古文明及帝王的風格不同，三代將整個遊戲的重新轉移到了發現美洲新大陸的殖民時代，遊戲中玩家所扮演的角色都是中世紀歐洲中，諸如：西班牙、英國、法國、葡萄牙、荷蘭、德國、俄國及土耳其這樣的強權，以殖民的方式征服美洲、壟斷貿易，並通過戰爭的方式解決掉其他對手。既然是征服美洲，遊戲中當然亦少不了，諸如：阿茲特克及北美易洛魁切羅基人這樣的美洲原住民，且這些種族在遊戲過程中亦可以盟友的方式為玩家所招募，也就是說玩家在遊戲中將有可能組建起自己的一支北美隊伍，只不過這支隊伍並不似歐洲軍隊那樣在遊戲中有那麼高的可操作及遊戲性，更不可能發展自身的文明。

與前兩代一樣，遊戲中的每一個文明均有其各自的優劣勢及科技樹，要我們先逐一看看三代中這幾個文明之間到底有些甚麼樣的差別。



DUTCH 荷蘭

荷蘭的初期問題在於拓荒者(Settler)有限且花費不菲，不過荷蘭文明為解決這一經濟發展中的弱點特別建造了銀行來自動生產錢幣，大大改善了這一弱點。荷蘭人的主城較偏重於防守及經濟方面的升級。荷蘭的獨有軍種為大史(Envoy)、騎兵(Reiter)、商船(Fluyt)。



SPANISH 西班牙

在遊戲中西班牙的軍隊相當強大，無論是步兵還是騎兵均在遊戲中佔有一定的優勢。而更使西班牙人稱傲的還得是遊戲與主城運送補給的快速性，這給予西班牙人快速進攻的可能性，亦為其後期經濟的強大食下良好基礎。西班牙主城的增強使其士兵、建築及海軍單位均受益匪淺。西班牙的獨有軍種為Redolero、槍騎兵(Lancer)及戰狗(War Dog)

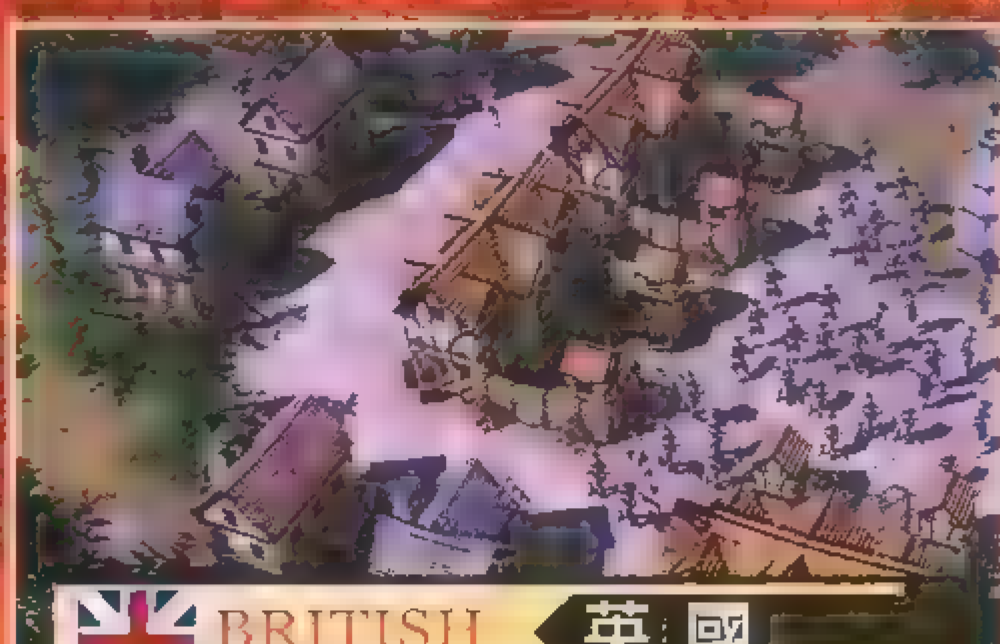
RUSSIAN 俄國

俄國的情況，在進入遊戲後俄國會得到相對較多的資源，但與荷蘭一樣同樣存在著缺乏拓荒者的狀況，不過好在資源充足，俄國相對選擇便可多些，或是採取發展[redacted]。俄國的步兵團若以個體來看可謂相當薄弱，但訓練速度卻相當之快，大可以人海戰術來將敵人淹沒於己方的龐大的步兵海洋裡。同樣，俄國拓荒者的訓練速度亦相當快速，幾乎達到量產的程度。俄國的獨有軍種有Strelet、哥薩克騎兵(Cossack)及Oprichnik



FRENCH 法國

相對來說遊戲中法國的經濟起步較緩，但其獨有的稱為民兵(Coureur)具有超強戰鬥技巧的村民，使得法國很難在遊戲初期一下子便給對手攻下。而在遊戲中，法國又擁有所有文明中最為強壯的騎兵—胸甲騎兵(Cuirassier)，再有在與北美原住民的溝通方面也幾乎是所有文明中最為專業的一個



BRITISH 英國

老牌殖民帝國英國在經濟方面的優勢還是相當明顯，遊戲中英國文明中的市政廳的建設可以源源不絕的免費為玩家提供拓荒者，有此作為後盾，經濟想不發達都是難事。對於英國文明來講，升級火槍手(Musketeer)及輕騎兵(Hussar)這兩個關鍵性的軍種極為重要，可以使英國軍力在遊戲後期勢不可擋。英國的主城強調技術的改進及海軍軍備的研發。英國的獨有軍種為長弓手(Longbowman)及火箭手(Rocket)



NATIVE AMERICAN 美洲原住民

歐洲的文明在遊戲中若是與美洲原住民結成聯盟的話便可以學習這些原住民的科技及訓練原住民特有的軍種，比如使用英國文明的玩家在與易洛魁人結成聯盟後便可以同時掌握英國及易洛魁兩種文明力量。



GERMAN 德國

德國在遊戲的開始拓荒者相對較少，且製造緩慢，這使得德國的經濟不可避免的發展緩慢。不過，遊戲中的兩種拓荒者篷車(Wagon)及槍騎士(Uhlan Cavalry)在德國的城鎮中心裡均可免費製造，且德國人在遊戲一開始便擁有自主城中向外運送商人的能力，相對於其他文明要經過相當一段的征戰才能做到此點，德國人也算得上是佔了不少便宜。德國的獨有軍種為篷車、槍騎士及雙刻士兵(Doppelsoldner)。

OTTOMAN 土耳其

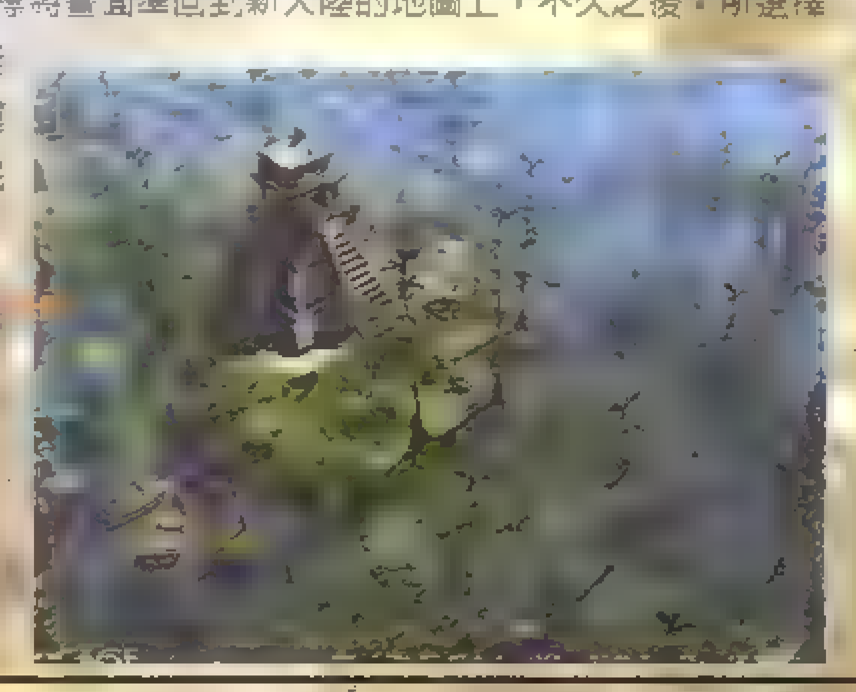
土國的拓荒者也是無需玩家干預便可自動在城鎮中心製造出來，只不過與德國不同的是，土國的拓荒者並非不花成本，不過一旦玩家在建造好清真寺(Mosque)並加以研究便可將拓荒者的花費大幅降低。因處於橫跨歐亞的特殊地理位置，土耳其所擁有的獨特軍種要比其他所有文明為多，其中包括土耳其槍手(Abus Gun)、土耳其禁衛軍(Janissary)、土耳其騎兵(Spahi)、土耳其軍艦(Galley)及大型砲船(Great Bombard)。

PORTUGUESE 葡萄牙

歐洲中世紀另一強權葡萄牙在遊戲中亦有期獨道的優勢，在遊戲一開始葡萄牙人便已擁有兩個城鎮中心(Town Center)，這樣，葡萄牙人在遊戲的一開始便有快速製造拓荒者、掌控領地及增援友軍的能力 間諜能力在葡國的出現也使得刺探敵方情報成為可能。另外，葡國還擁有強大的海軍、輕步兵及所有文明中最為強大的騎兵 葡國獨有的軍種為重騎兵(Cacadore)

三代的新世界

主城(Home City)概念的引入對於《世紀帝國》系列來講可算作是一個革命性的改變。無論是單機遊戲還是多人對戰的連線模式，主城均有著至關重要的作用，對玩家來說亦是一個前所未有的新體驗。當玩家在開始遊戲後，會發現自己處於地圖上的某一處，手邊擁有一些拓荒者及一個城鎮中心，由此玩家便可以進行資源採集、修建建築、擴充疆土等一系列加強己方勢力的行為。當玩家進行這些工作之時便可以賺取相當的經驗值，並累積顯現在主畫面的下方。玩家所經歷的英勇行為愈多，所獲得的回報經驗值亦相對愈高。遊戲中存在有很多與主任務無關的支線「艱鉅」任務，比如：自強悍的守衛者手中奪取寶物等，都可以為玩家賺取相當可觀的經驗值。一旦經驗值達到某一特定程度便可以獲得升級，此時玩家可以點擊此一經驗指示圖標，畫面便可自動轉回到主城中。玩家可以在這裡選擇某一自己所需要的獎勵並將其傳送到所處的殖民新大陸的基地中。一般來說，這些獎勵大多是為玩家提供更多的拓荒者、科技或是作戰單位。玩家選擇好獎勵之後，便可以再次點擊經驗指示圖標將畫面轉回到新大陸的地圖上，不久之後，所選擇運送的獎勵便會運至此殖民基地內。

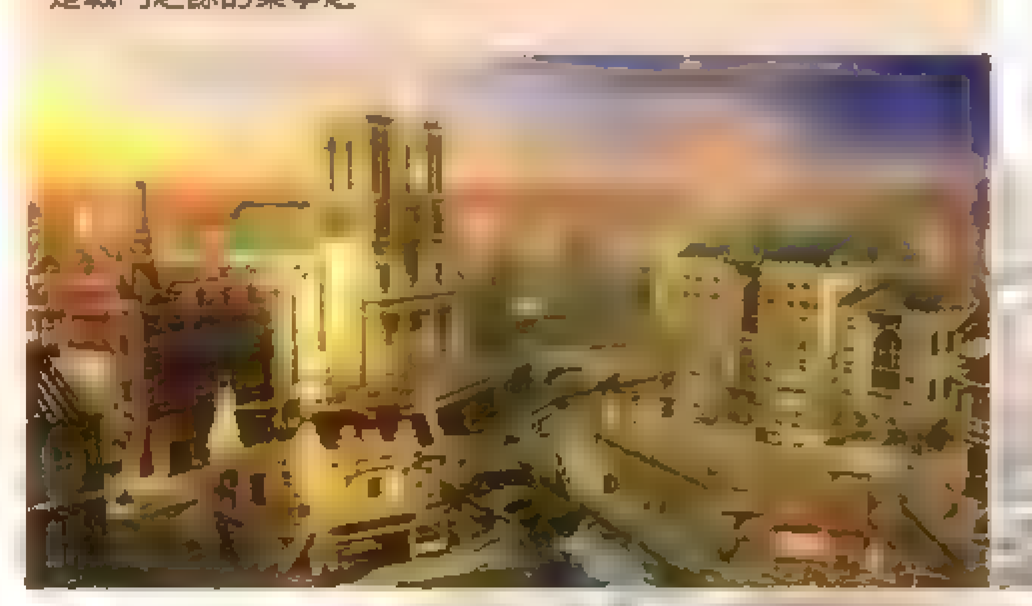


隱藏在密林深處的阿茲特克寶藏

主城這一機制引入，應該是受到角色扮演類遊戲的影響所致，就像後者對遊戲主角的支持系統一樣，三代中的主城亦會為玩家在征服新大陸的過程中提供源源不絕後備支援。簡單來說，主城也可看作是歐洲帝國的心臟，玩家在此發動通往美洲新世界的殖民任務。

在遊戲過程中，主城會不斷為玩家運送補給及士兵，而這一運送的速率及援兵的多寡則要取決於主城的強弱程度。玩家在遊戲中的角色乃殖民地的領袖，其每一次勝利都會作為一種榮譽傳回到歐洲母國當中。玩家經歷的戰爭愈多、戰績愈輝煌，那麼玩家所屬的主城亦就愈強大。且在經過幾輪的戰鬥之後，玩家便有可能獲得升級及自定義你主城的能力。主城的升級可以令玩家有招募新軍種、建造新建築，或是對已存在的軍種或建築進行增強的能力。另外，隨著文明的發展及主城的擴大，玩家的科技樹所發展的方向亦會大幅擴展，玩家盡可依自己喜好的方向驅動自己的文明，或是將自己的方向定位為以戰艦征服世界、以騎兵或砲兵發展閃電戰；或是發展聯盟；或是以商致勝；再或是以發展經濟為己任，一切盡由玩家自擇。至於自定義主城不但可以改變建築的外觀、氣候條件，甚至是似街上誰在走路、誰在工作這樣的小事亦可親自由玩家來安排。

在遊戲進行的任何時候，玩家均可隨時參觀管理自己的主城，觀察子民的日常生活，以隨時糾正自己的發展方式，以確定下一步的方向，當然玩家亦可僅是抱著觀賞的角度來看觀看子民的一舉一動及城市美景，享受一下日落前的寧靜亦是戰鬥之餘的樂事之一

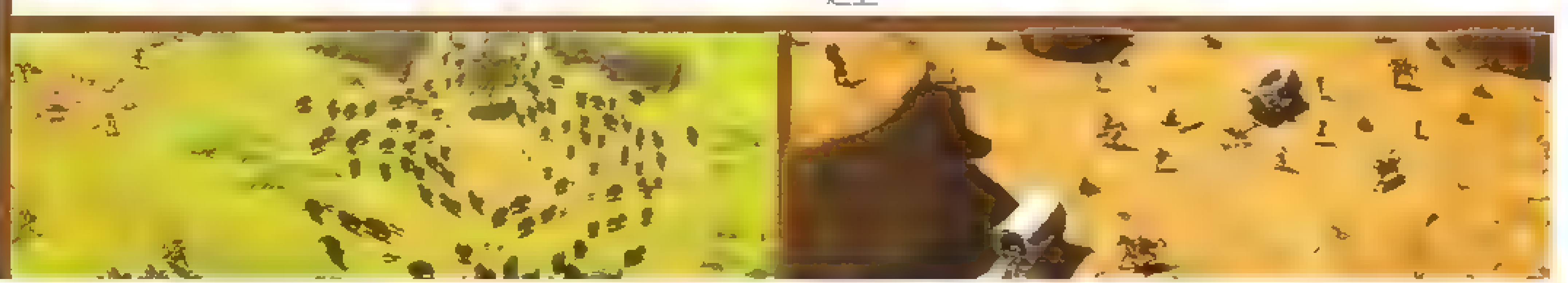


玩家進入遊戲時便已是所謂的發現時代了，以往的石器時代已不復見，這裡遍佈中世紀的風情，十字弓及長矛戰士遍地圖之上，而到了遊戲後期的帝國時代，被印地安人稱為「鐵馬」的火車亦會在地圖上飛馳而出



遊戲雖說是將重心鎖定在殖民時期，但與前兩代一樣，玩家基本上仍需按部就班的完成遊戲規定的每一個時代的內容，只有在達到一定的程度滿足升級要求才能進入到下一個時代。只不過在三代中，各個時代的跨度並非似前兩作中那樣大，整個遊戲中，玩家所經歷的時間跨度不過是發現新大陸這兩三百年而已，說得更準確一點，三代中的「時代」並非歷史上劃分的時代，實際上稱為時期或許更為恰當。遊戲按照歷史共劃分為五個「時代」，依次為發現(Discovery)、殖民(Colonial)、堡壘(Fortress)、工業(Industrial)及帝國(Imperial)時代。

雖說三代已完全採用新技術來詮釋整個遊戲世界，但整個遊戲的風格上仍與前兩代保持了高度的一致。無論是地貌、建築、角色及服飾等方面仍保持著以往的考證風範，只不過原來所有預先繪製的2D景物已為即時運算生成的3D景物所替代。在遊戲的操作及遊戲方式上，三代與一般的RTS遊戲並無二致，一般來說靠僅靠滑鼠便可搞定一切。在遊戲中玩家依舊需要搜集資源、研發科技、修造建築、訓練士兵，這些策略遊戲所必經的步驟。遊戲中村民會在地圖上採路工作、採集食物、伐木、開礦等等，這些採集到的資源稍後都會被運用到修建新建築以便可以訓練更為高效的作戰單位，或是用於升級經濟或軍力上，且與前兩作一樣，遊戲的動作部份依舊是建構在歷史戰爭之上。



在對付完土耳其之後，Morgan尚需帶領屬下橫跨大洋，幫助阿茲特克人抵抗西班牙殖民者的入侵、協助處於法印戰爭中的法國對抗英國殖民者及幫助Simon Bolivar所領導的南美革命取得勝利等任務

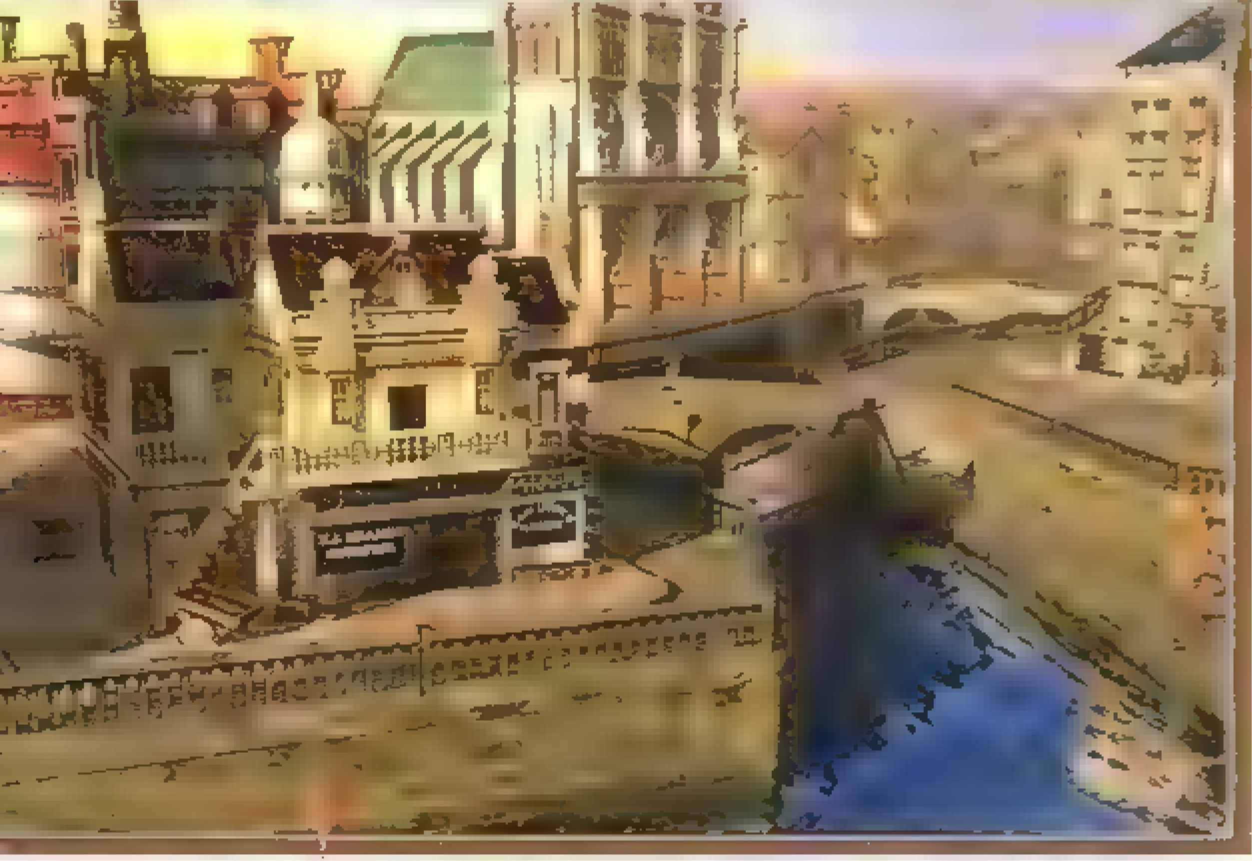


全3D打造 新RTS標準

《世紀帝國》系列的成功固然源於因其在遊戲內容上革命性的改進，但其精美的畫面同樣是吸引玩家視線的最主要原因之一。玩過前兩代的朋友應可注意到二代的畫面在2D遊戲中已可算是趨於極致。想在這一基礎上再做突破恐怕相當難，故而，設計公司跟上時代，將三代以全3D的方式展現給玩家。遊戲雖然雖從平面走上立體，但設計公司的宗旨卻不會有所改變，他們同樣希望《世紀帝國三》會是在視覺畫面上最為出色的遊戲之一，而從開發畫面上來看，Ensemble Studios亦確實做到了這一點。為使得三代有更為出眾的表現，Ensemble Studios在遊戲中使用了大量獨創特效技術，比如色調映射，這是一種快速的照片般真實影像色彩平衡技術，遊戲中明亮的部份在暗色部份的襯托下以振動的方式被Render出來，故而在色調的表現上比同類遊戲更為自然與真實。

遊戲中對光影的表現亦相當出色，因為太陽幾乎是永遠照耀在《世紀帝國》之中的，因此設計公司特別強化了這一部份，遊戲中的光及影會帶給玩家非常深刻的印象。作戰單位及建築會因就太陽的真實位置而顯現出相應的影子，且遊戲中甚至會有影子相疊時的真實表現，而太陽光射出時那種動態的強烈變化光線，在遊戲中亦有再現，這在遊戲史上還不多見。遊戲所使用的折曲及映射技術使得遊戲中的水的閃光就似真實世界中的水光一樣、金屬的光芒亦與現實無異，這些特效在RTS遊戲中還從未出現過。且隨著日光角度的變換，展現在玩家面前的水中倒影亦會發生合理的變化。除此之外，設計公司為使遊戲表現的更為真實，亦在三代中加入了諸如懸崖、河床的設計。

水在三代中占有相當比例，故而設計公司在對於水效的表現上同樣下了相當大的功夫，遊戲中不但水邊的景物角色會產生倒影，且會隨的水波的變化而產生相應的變化，另外，對於像是海水拍打岸邊產生泡沫這樣的細節在遊戲中也都有得以細微真實的詮釋，更準確模仿出水波的運動軌跡，而水中的漂流物及水的顏色亦均有相應真實的處理。



從這幅港口畫面不難看出設計公司欲將三代打造成畫面最為漂亮的遊戲的決心。

戰鬥新概念

文章最後再讓我們來看一看三代中的作戰系統，若撇去遊戲的畫面不談，作戰方面的改變當可以算是最重大的一部份。相較於前兩作而言，三代的作戰體系要豐富得多，玩家在遊戲中將可獲得更多的指令及樂趣。首先，玩家在遊戲中所能[illegible]的作戰單位會大大增加，[illegible]戲中玩家不但可以指揮[illegible]多的步兵、騎兵及砲兵軍種，[illegible]兵軍種[illegible]，[illegible]除了[illegible]往那樣有[illegible]之外，玩家還[illegible]根據各種軍種的不同[illegible]自[illegible]相[illegible]戰鬥，[illegible]

三代由於可以自行編排隊形，在戰鬥方面便有了更多的可變性

冰雪中的隔岸對陣

[illegible]

三代亦同時增加了不少戰術上的功能，以往的遊戲中即便是編排在一組的作戰單位在進攻時亦是各攻各的，但在三代中卻增加了「齊射」這一功能，只要點選這一指令，所選擇的部隊便會有規律的對指定目標進行集體同時開火，給敵人造成重創



突擊

突擊功能可使士兵奔入敵陣進行決戰，比如：騎兵會抽出馬刀、火槍手舉起刺刀，衝向敵陣進行血拼，突襲會給敵方造成重創，但同時我方人員亦會付出一定的代價



[illegible]

砲轟功能，我方大砲會在士兵的保護下對敵人發起猛烈轟炸，當然此項功能僅當玩家擁有砲兵單位時才可使用



超首選



陣法玄 兵法更玄 武田信玄2

對戰時到底要用什麼陣法？而戰術兵法又該如何運用呢？

預定上市 2005年 9月中旬

千呼萬喚始出來，英特衛終於推出了《武田信玄2》繁體中文版，同時還推出限量的《武田信玄》「玄上加玄合輯版(《武田信玄》 I & II 合輯)」，其兩代的精髓都是在戰鬥時陣法的變換與兵法、戰術的運用。《武田信玄2》跟一代一樣，都是以日本戰國時代為背景，玩家將可扮演甲斐之虎－武田信玄，越後之龍上杉謙信或第六天魔王織田信長，與其他大名競逐天下人之名，做為最高統治者，率領自己的軍隊征戰四方，合理分配派遣各地的力量，最終達到全國制霸！而遊戲最吸引人的還是兩軍對壘時大軍蹴敵的痛快廝殺、及全3D還原戰場上兩軍陣型與兵法。玩家直接控制的是軍隊中的小隊，省卻單一士兵的控制，而不論在軍隊或小隊的層面上，只要配合適當的陣形，就能更有效地打擊敵人。

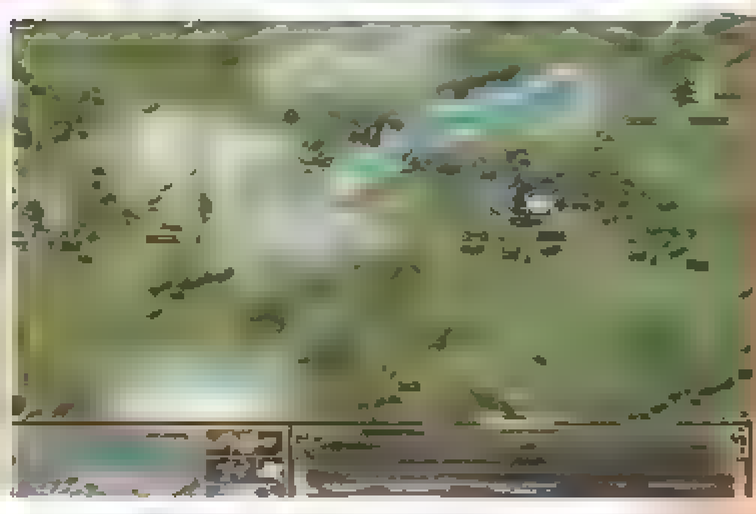
戰場上學識與經驗同等重要！

在戰爭場面中，策略的發揮會受到諸多因素的影響，除了情緒因素外，地形的變化也會對策略發揮一定作用，因此如何運用戰術端看玩家的經驗，而武將中的武將歷經百戰也能使技能增進，玩家也可使用装備、寶物等提升武將的技能，另外，各武將都各具性格與特長，這點也是玩家必須注意的。當然，要有經驗之前一定要先充實自己的學識，小編就把一些戰場上的基本學識－陣形與戰術兵法詳細的告訴讀者們吧！

地形對戰術的影響可是非同小可的！



▲茂密的森林將會降低騎兵的機動力，因此騎兵應避免進入森林，讓騎兵在平原上戰鬥或行進才能發揮騎兵最大的功效喔～



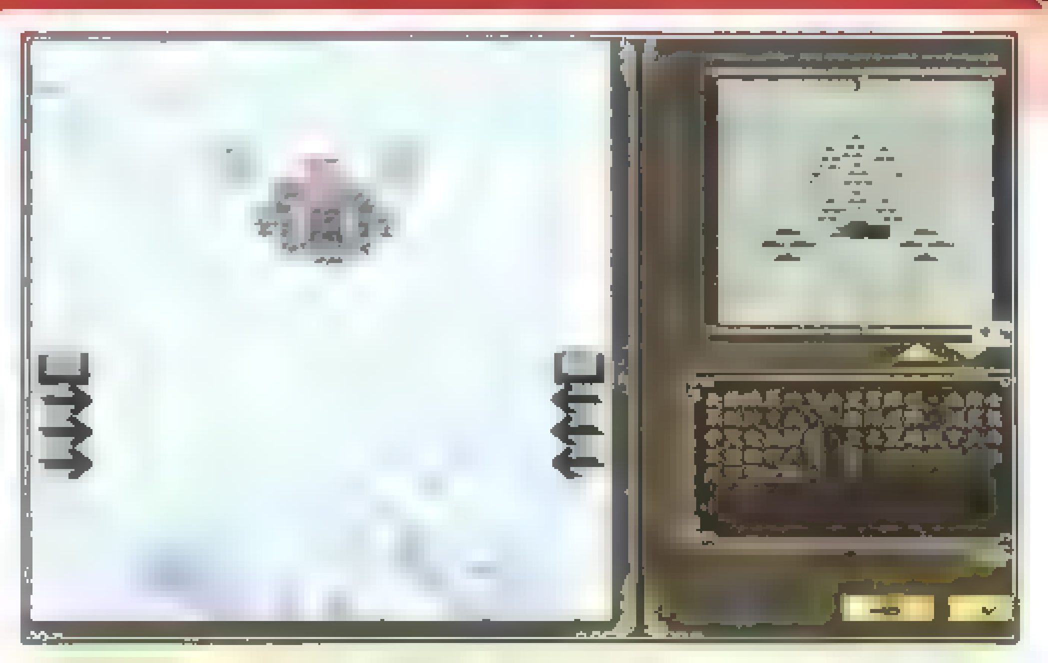
▲山川河流將會減緩行軍速度，山坡地勢陡峭，而河流更會阻礙行進的步伐，因此領軍行進時必須把這些因素列入考慮。

陣法篇[illegible]十三種經典陣法

「陣法」是古代軍隊的對戰隊形，是人類戰爭發展到一定歷史階段的產物，盛行於冷兵器時代，消亡於熱兵器時代。

陣法之歷史小[illegible]

氏族社會，人類的戰爭表現為部落衝突，當時還沒有軍隊，也沒有什麼指揮，戰鬥大多是一擁而上，如同群毆，自然也就無所謂「陣法」。隨著歷史的發展，奴隸制國家出現，奴隸主為了鞏固統治和掠取奴隸（戰爭俘虜是奴隸的主要來源），開始編制有組織的軍隊，並且採用一定的隊形，這就是原始的「陣」。「陣」是在軍隊產生的過程中，因為組織軍隊和指揮戰鬥的需要而出現的，融合了古代軍制學和戰術學的成果。而日本的陣法其實起源於中國。西元760年，授刀舍人春日部三關等人與太宰府的吉備真備等將在軍中演練「武侯八陣」和孫子的「九地」，以後自源平合戰始，在實戰中普遍地使用。「武侯八陣」經過歷次戰爭的洗禮，結合日本的實際，發展成為魚鱗、鋒矢、鶴翼、偃月、方圓、雁行、長蛇、衡軛，編成這八陣的是日本戰國名將武田信玄，因此又稱「武田八陣」。



鋒矢陣：大將位於陣法中後，主要兵力在中央集結，前鋒張開呈箭頭形狀，也是屬於進攻陣法。戰術思想：「中央突破」。鋒矢陣的防禦性較魚鱗陣為好，前鋒張開的「箭頭」可以抵禦來自敵軍兩翼的壓力，但進攻性稍差，陣法的弱點仍在尾側。



魚鱗陣：大將位於陣法中後，主要兵力在中央集結，分作若干魚鱗狀的小方陣，按梯次配置，前端微凸，屬於進攻陣法。戰術思想：「中央突破」。集中兵力對敵陣中央發起猛攻，己方優勢時使用，陣法的弱點在於尾側。



鶴翼陣：大將位於陣法中後，以重兵圍護，左右張開如鶴的雙翅，是一種攻守兼備的陣法。戰術思想：左右包抄。鶴翼陣要求大將應有較高的戰術指揮能力，兩翼張合自如，既可用於抄襲敵軍兩側，又可合力夾擊突入陣型中部之敵，大將本陣防衛需嚴，防止被敵突破，兩翼應當機動靈活，密切協同，攻擊猛烈，否則就不能達到目的。



偃月陣 全軍呈弧形配置，形如彎月，是一種非對稱的陣法，大將本陣通常位於月牙內凹的底部，作戰時注重攻擊側翼，以厚實的月輪抵擋敵軍，月牙內凹處看似薄弱，合乎藏兇險，大將本陣需有較強的戰力，兵種將勇善戰者，一般適用於某些不對稱的地形



圓陣 大將位於陣法中央，週邊兵力層層防護，長槍、弓箭在外，機動兵力在內，與優勢敵軍交戰時使用，戰力主要是密集防禦，圓陣的隊形密集，防禦力強，因隊形密集限制了機動，缺少變化敵軍或退了難以追擊攻擊性較差



雁行陣 兵力配置如大雁飛過的隊形，以充分發揮射擊兵種的威力，若是以騎兵、步兵為主的白刃戰時，使用還較為少見



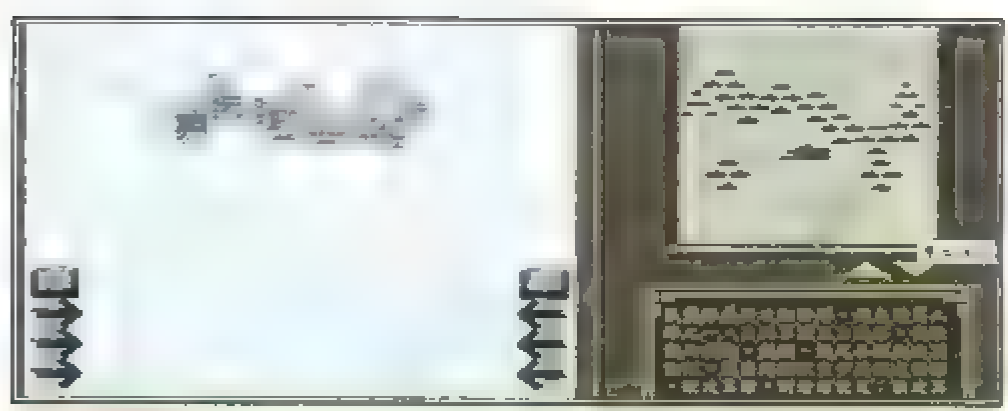
魚鱗陣 整本突突字陣三，全陣分為首、尾、身三段，攻擊時以首為先鋒，接敵後以身為首，以求驅散前方部隊，身尾機動，攻擊敵之兩翼，或輕攻首尾，為其後續接應。

帶你瞧瞧《武田信玄2》的人性化介面



一般介面

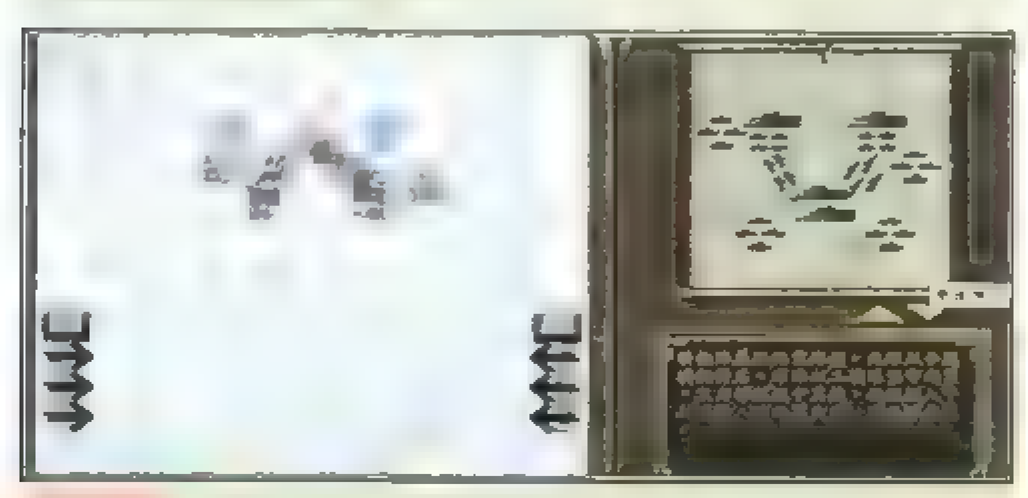
1 顯示時間、季節
2 地圖縮放按鈕
3 小地圖顯示玩家正在觀查的日本某一地區
4 由左而右依序為：上排：領地地圖、武士、外交、政權；下排：俊傑戰士、軍事補給、忍者
5 上為進入戰鬥模式，下為回合結束
6 城池基本信息
7 進入部隊陣形面板
8 查看城池詳細信息



臥龍陣 臥龍陣是攻守兼備的戰陣，臥龍陣和長蛇陣類似，但是多了兩個「龍爪」，可以有效保護陣身在被敵人突擊時不被斬斷，而我軍攻擊時龍頭和龍尾則像兩把巨鉗，可以對優勢兵力的敵軍進行夾擊。



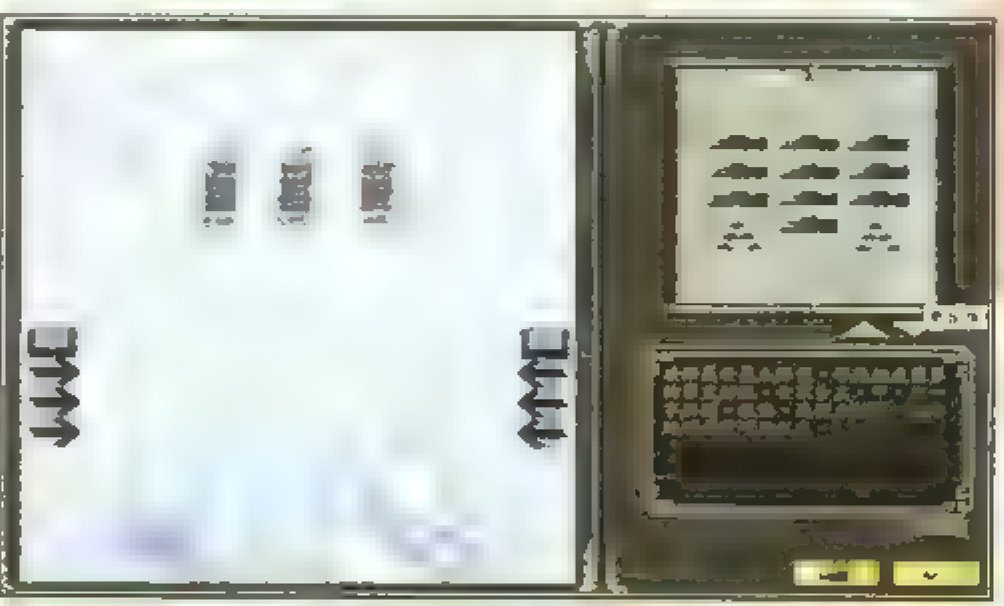
鶴翼十二段陣 屬於防禦型戰陣，優勢在於兩翼可以展開，在敵弱我強時使用最佳，可以逐漸縮小包圍圈，將敵軍困死於陣中，但是此陣的弱點也極其突出，當敵軍兵力強於我軍或敵人使用強力攻擊陣型時，我軍本陣就可能暴露，整個陣型就將毫無意義了。



橫軛陣 與長蛇相似，只是多將部隊以二排的形式戰鬥方敵長蛇陣進



車懸陣 車懸陣為日本戰國名將上杉謙信所創，車懸陣的與方圓陣相似，大將位於陣法中央，週邊兵力層層布設，不同之處在於，機動兵力在外，結成若干遊陣，臨戰時向同一方向旋轉，輪番攻擊敵陣，形如一個轉動的車輪。其意義在於，使敵軍的一部不斷地受到壓力，使其因疲憊而崩潰，而我軍則在輪番一擊之後得到補充和休整，恢復戰力。不容質疑，這種戰術是很優秀的，但車懸陣受地形的制約大，要便於機動，要求大將有高超的戰術指揮能力，應善於尋找戰機和在運動的戰場中避免混亂，戰力持久但不利速決。



橫陣 屬於基本陣型，部隊形成簡單的垂直防線，全軍分左、中、右一字排開，機動、應變力較弱，配合地形或有可用之處。

部隊陣形面版

1 武將基本信息
2 武將之魅力、戰鬥與技能的狀況
3 該城池的武將列表
4 為部隊選定將軍
5 選定的將軍資料
6 5個兵種的選擇
7 兵種的人數分配
8 為部隊選定元帥
9 確定配置
10 取消配置
11 觀察部隊陣形查表
12 觀察武將詳細信息

◆兵種介紹

《武田信玄2》共有5個兵種，各有所長，各有所短。

步卒：使用長槍作為其主要武器的輕步兵，可以用來阻擋敵人的衝鋒或牽制敵人，是可以在近距離阻擋騎兵衝鋒的唯一兵種，在軍隊中所占數量也最多。

武士：精銳劍客，這些裝備著武士刀、訓練有素的士兵可以用來十分有效地衝擊敵步兵陣線，對步卒以及弓兵都會造成很大的殺傷。

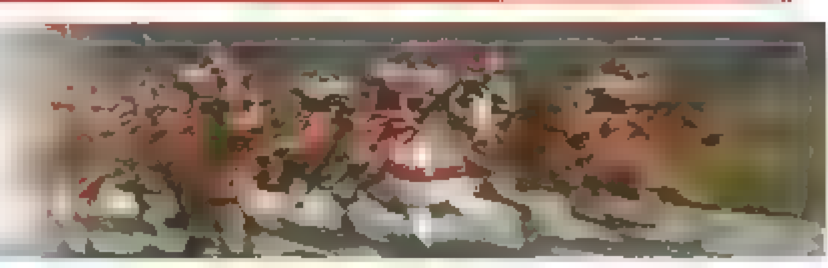
弓兵：弓箭手部隊，裝備有強弓，他們主要被用來擔任支援掩護任務。

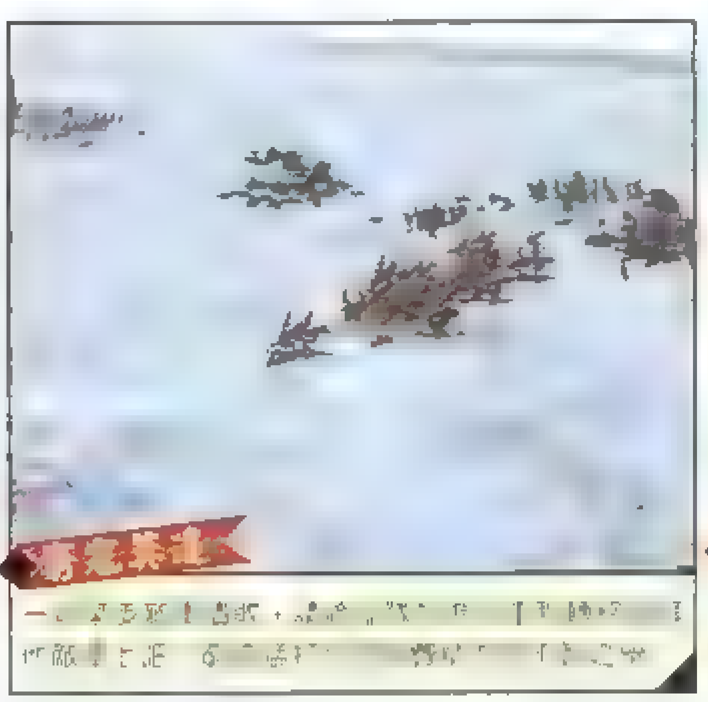
騎兵：是馬背上的武士，最具殺傷力的部隊，移動速度快，戰鬥力強，可以用來踐踏衝擊敵步兵。

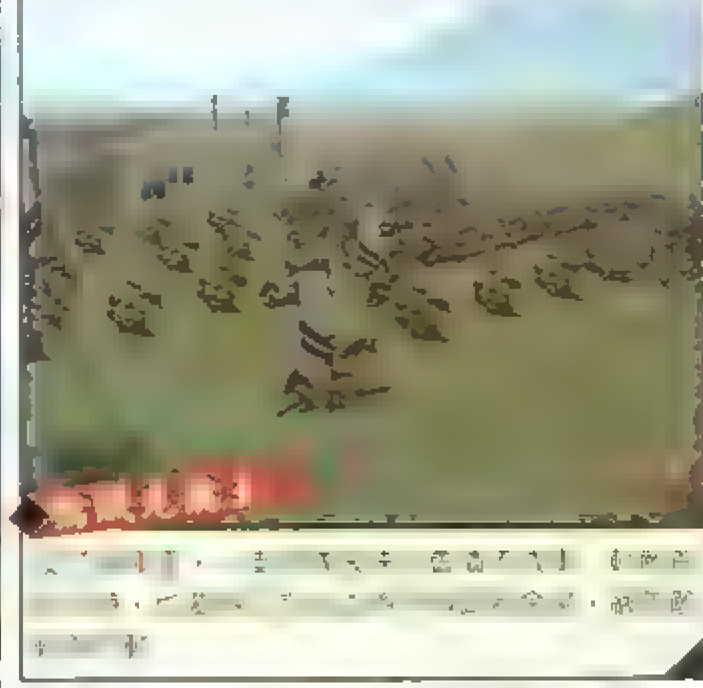
鐵炮：使用歐洲舶來的火繩槍，此類部隊可以在遠距離對包括騎兵在內的任何部隊都會造成極大的殺傷，但如果敵我距離過近的話，該部隊在近身搏鬥中就會明顯處於下風。由於在武田信玄2那個時代，鐵炮是一種非常新式的武器，因此價格不菲，數量也非常稀少。

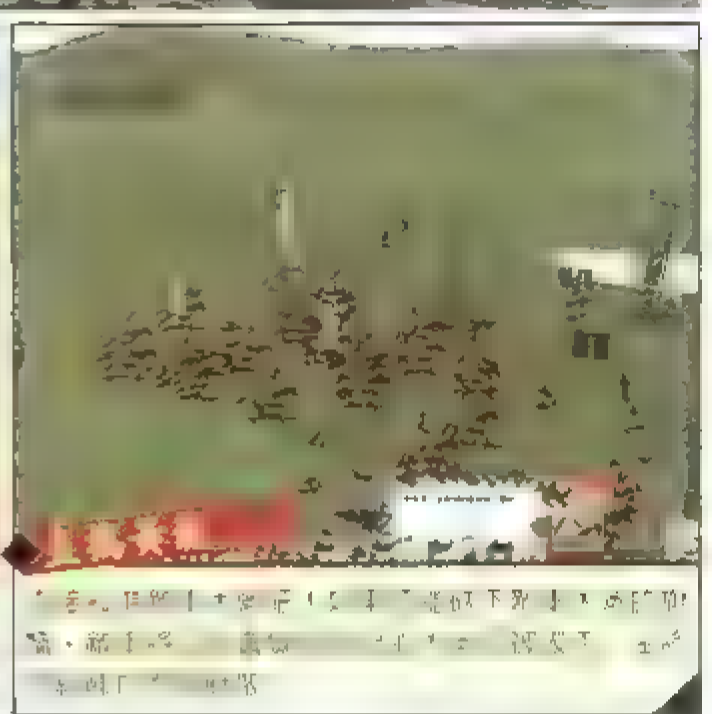
戰術兵法篇 熟記要訣必能克敵制勝

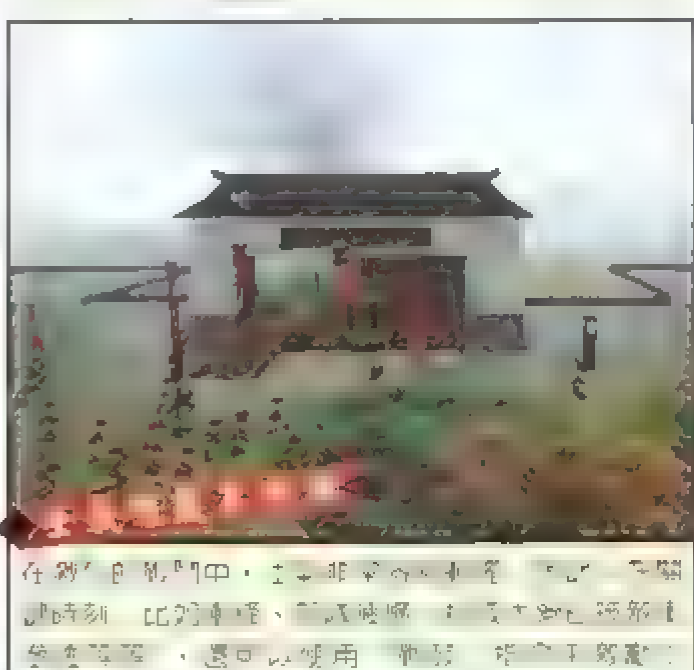
孫子有云：「兵者，詭道也。」即便是最偉大的將軍，也不能保證一生征戰，百戰不殆，但只要熟記以下的一些兵法上的成語或術語，並將之有效地運用於「武田信玄2」的戰場上，那麼就可以降低吃敗仗的機會啦！

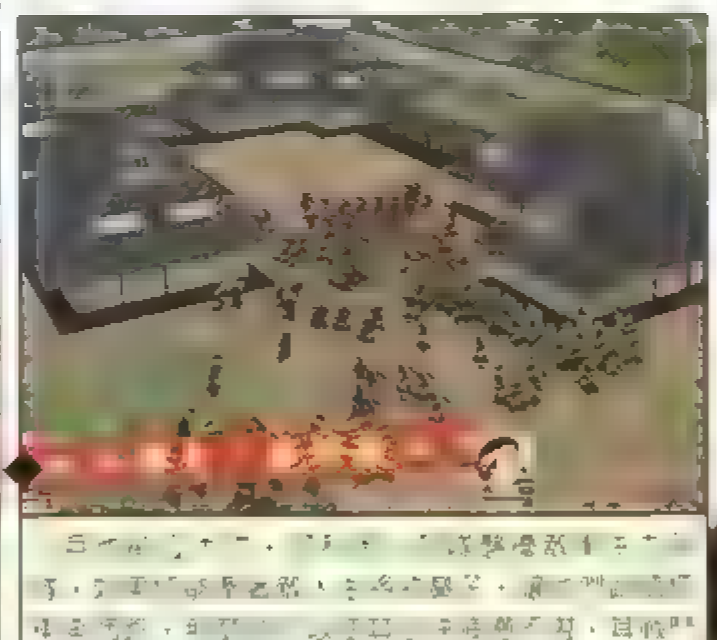


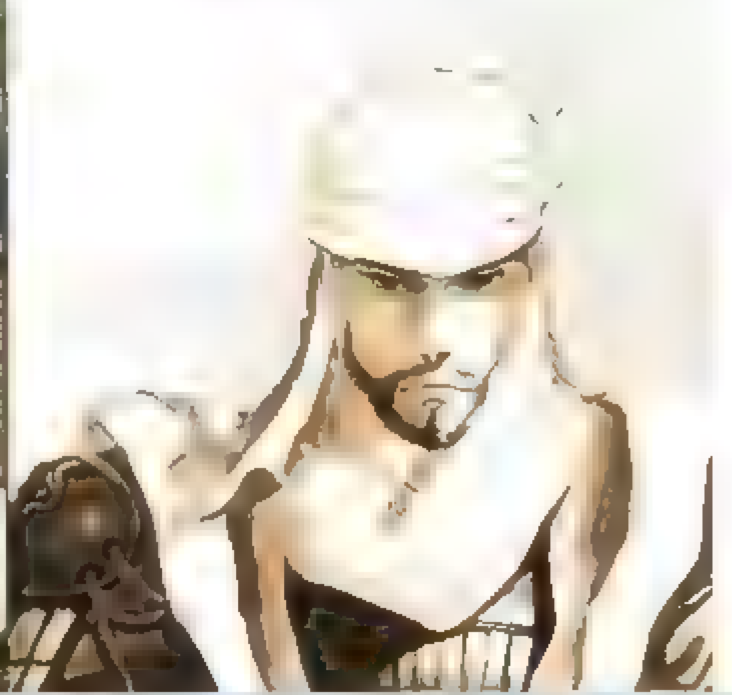


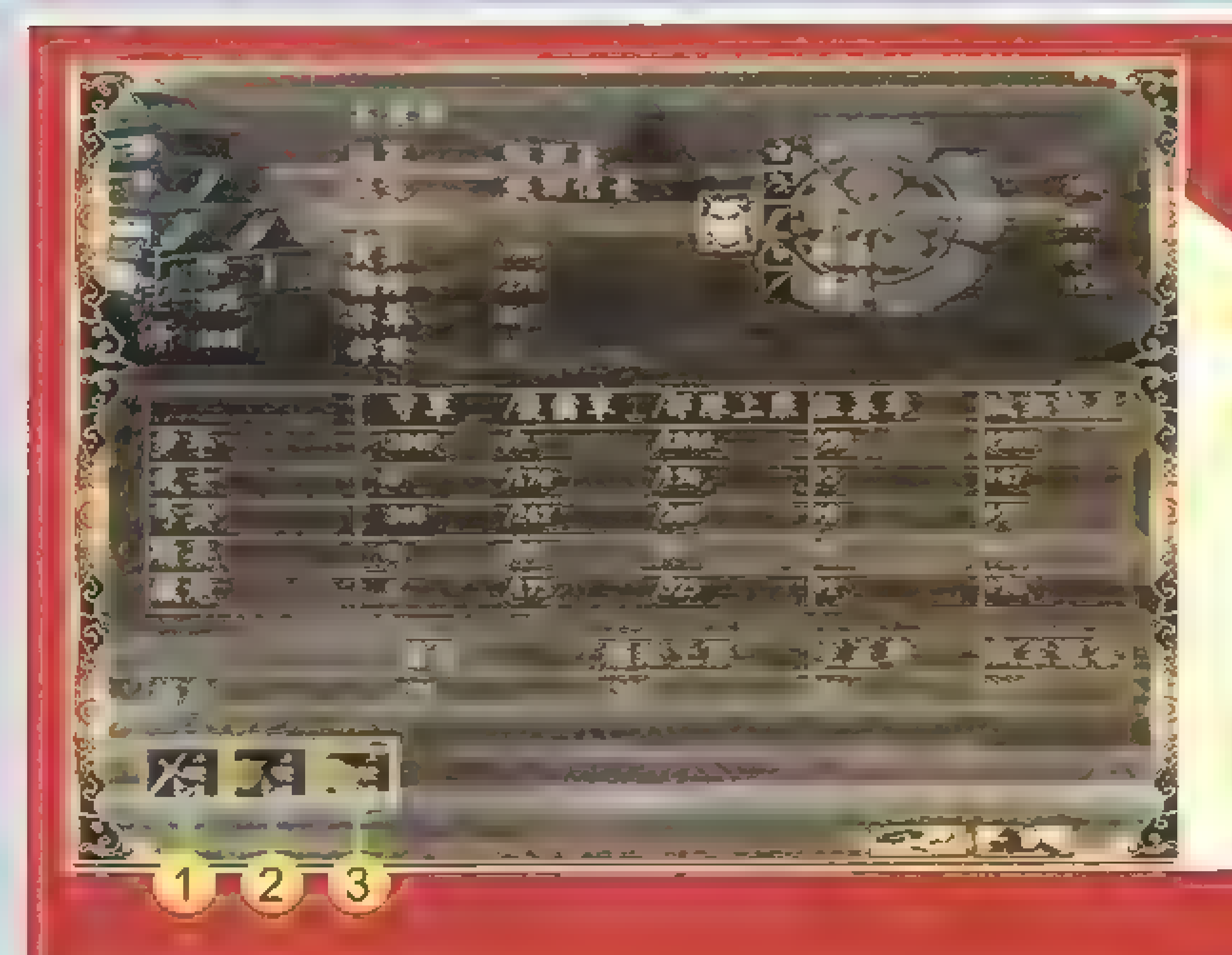












城池詳細信息

1 電腦控制（進攻性委任）：該城自動創建軍隊（如果城內供給充足的話）並出城迎敵。

2 電腦控制（防禦性委任）：該城僅會在受到攻擊或敵軍威脅的情況下自動創建軍隊（供給充足的情況下）。該模式中，該城也會成為其他城池軍隊的供給中心，因為如果自身沒有組建軍隊的話，它的資源只能儲存起來以備其它城市使用。

3 手動控制：完全由玩家進行軍隊創建以及移動的操作。



[illegible]



[illegible]



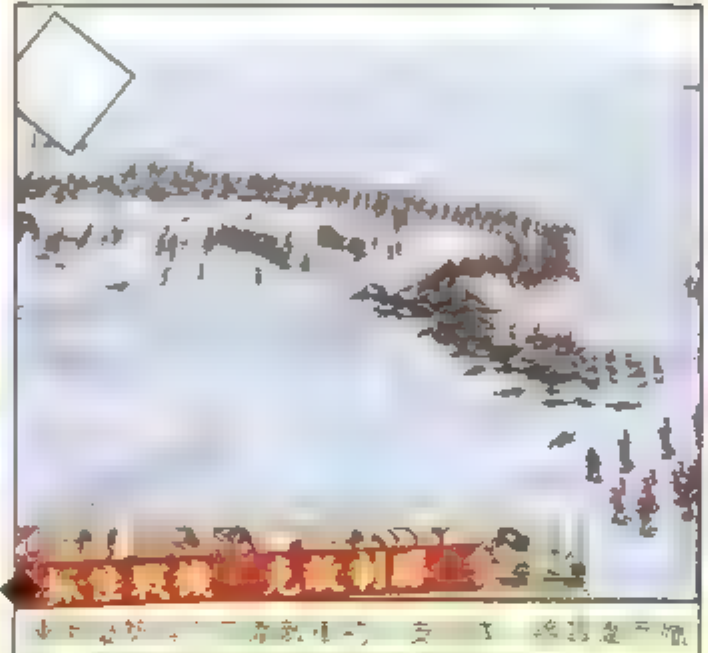
[illegible]地勢相對較低的地[illegible]，或者坐等敵[illegible]同時您也要儘[illegible]，或者是從河流附[illegible]進攻的速度，同[illegible]將會降低攻勢[illegible]



[illegible]結盟、締結婚姻或進貢天皇等手段，在[illegible]之餘也可減少敵人，養精蓄銳使領地富強



[illegible]



[illegible]



[illegible]

戰鬥介面



1 [illegible]表

2 部隊命令，其中包含了15項指令。

[illegible]



花木蘭

HUAMULAN

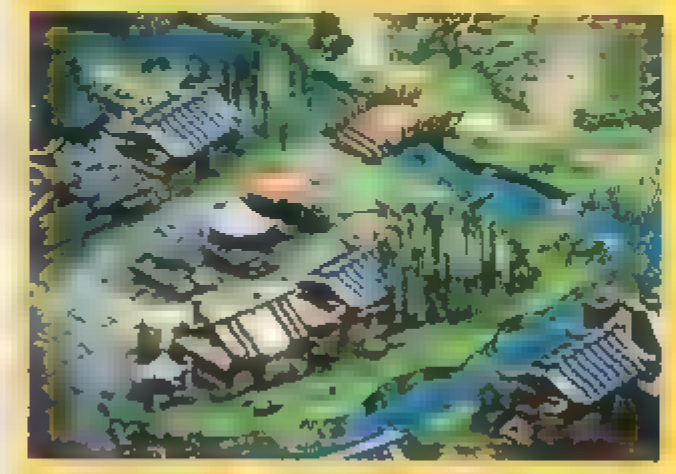
唧唧復唧唧，木蘭當兵去。嬌弱女兒身，馳騁沙場上。

故事年代主要設定在西晉滅亡之後，北方各民族嚴重分裂史稱「五胡十六國」的時代，在公元三百八十六年北魏王朝建立，在北魏邊疆有高車、[illegible]、柔然部落，當時柔然長年發動戰爭侵略，使得北方的沃土變成一片荒地，民怨載道、滿目瘡痍，為了平北方的動亂局勢，北魏太武帝派大將劉承儀招募精兵，攻打柔然。劉承儀元帥奉旨征兵，花木蘭的父親也接獲軍牌的命令被徵召，但花木蘭不捨年邁的父親還要拖著老命再赴沙場，又加上弟弟年紀尚幼不能代替父親從軍，於是十六歲的花木蘭決定要代替父親進入軍隊，當中花木蘭一路跟隨著劉承儀元帥，從軍隊的小卒一路過關斬將當上將軍⋯。

花木蘭因為逮捕到洩露機密情事給元帥，得到皇上的讚賞，於是封花木蘭為將軍。


一名女子以纖臂的哀鳴，吹出戰爭的無奈


畫面出現木蘭辭的詩句，道出花木蘭當時代父從軍的心歷路程。


中國式的建築物，反映當時的人民的生活情況

濃濃的中國式畫風 悠然的旋律裊繞耳際

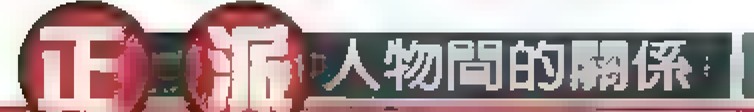
遊戲一開始，美麗的花朵緩緩飄墜於水面，[illegible]一位勇敢的女子正依著[illegible]的道路而去，讓那優雅而哀傷的旋律裊繞耳際，女兒要代父從軍去，父親[illegible]中的不捨，完美地用音樂作了詮釋；而遊戲場景的設計，更是融合了中國式[illegible]的當代建築，服裝的製作也耗費了製作小組不少心思，因為當時的百姓[illegible]，故服裝全都是以樸實為主軸，花木蘭的女裝方面均是簡單又淡雅的剪裁，而男裝[illegible]式軍裝，[illegible]的服裝也是讓花木蘭能在軍中生存的一大功臣。

裝備介紹

	裝備名稱	防禦力	生命值	內力值	說明
	[illegible]	35	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	55	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]

全新的戰鬥系統 恐怖的炸彈攻擊 連環爆爆爆！！

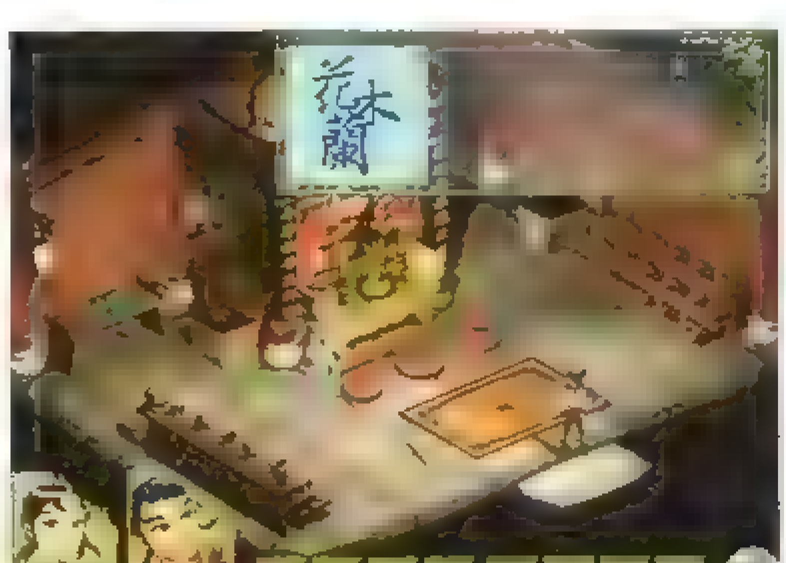
遊戲中採用了全新的戰鬥系統，主角是採取炸彈攻擊為主，技能為輔的攻擊模式，而這[illegible]的設計，主要導因於主角絕大部份的戰鬥地點都在[illegible]大的戰場上，如果只採取普通攻擊方式——攻擊敵人的話，不僅會拖延戰鬥時間，更會讓玩家很快地感到厭倦，畢竟戰鬥不是整個遊戲的重點，遊戲裡還有豐富的劇情等著玩家們去探索！在遊戲中主角被賦予與其他部落說和的重任，劇情中花木蘭[illegible]一起去各[illegible]，而遊戲戰場就在這段路途中，主角會不時遇到[illegible]、起義之[illegible]，戰鬥方式是採即時制，所以主角與[illegible]二人為一組，一人為先鋒，一人為輔助攻擊，對於集團性的敵人必須以炸彈作群體式攻擊，才能使敵人在瞬間受到最大的殺傷，最好是再搭配遠距技能來對付距離較遠的敵人，如此一來才能兼顧得到，把敵人殺個片甲不留，更節省了不少的戰鬥時間，這就是炸彈與技能相輔相成下的成果。



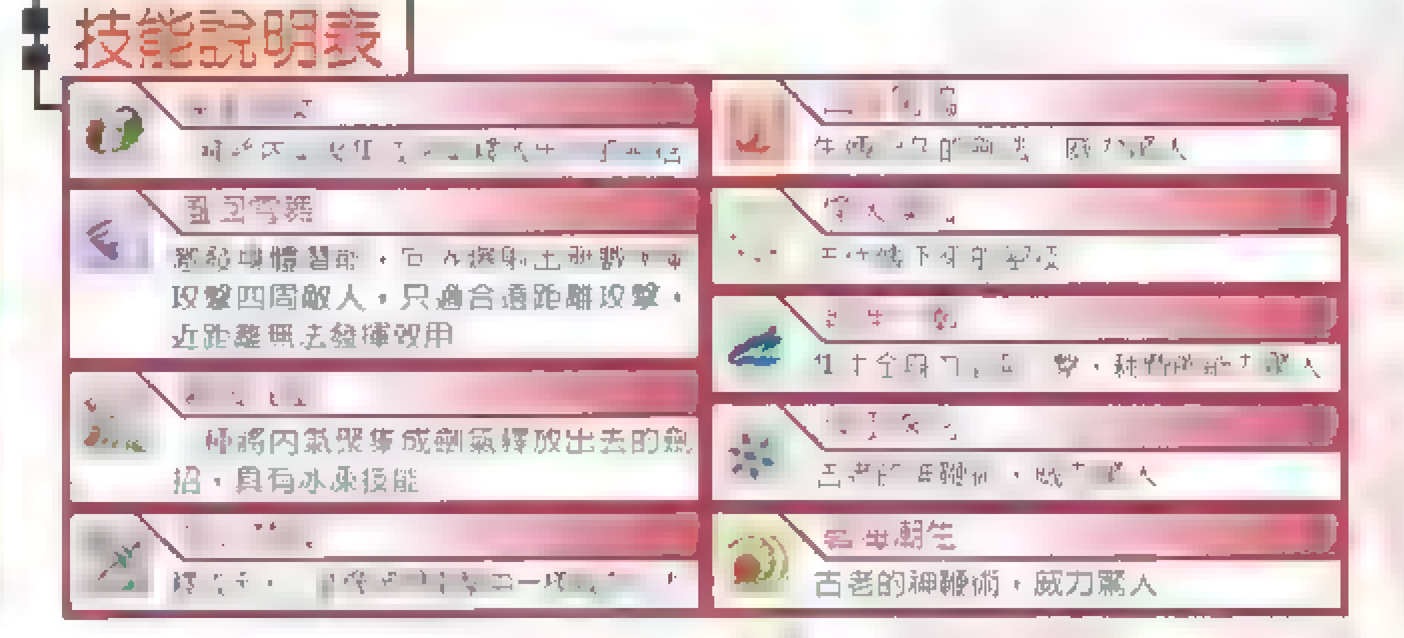


想要以柔克剛 技能攻擊不能少

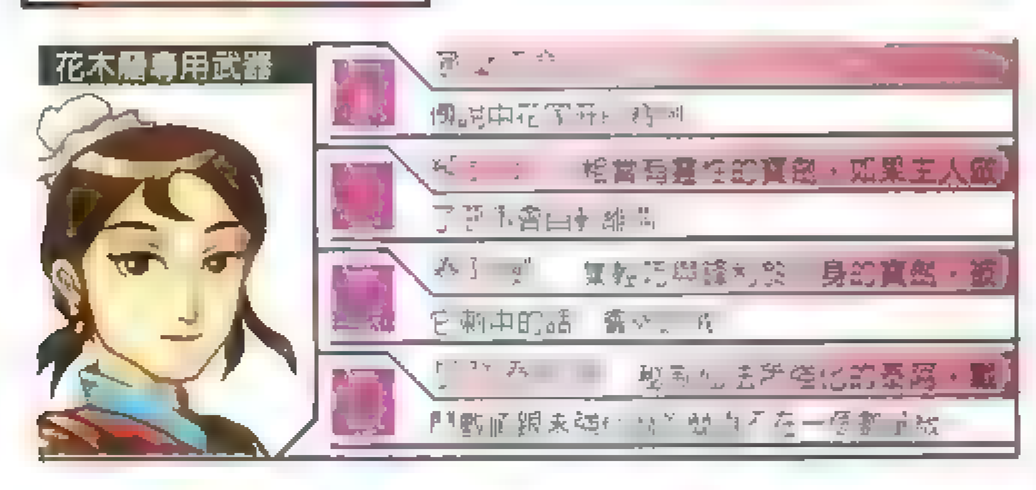
遊戲中的設定雖然是以炸彈為主要攻擊，技能為輔助之用，但是玩家仍然必須學習技能，並得使技能值增加，才能達到最佳的輔助作用，想要學習不同的技能，就必須接取不同的任務，在任務中與NPC對話可獲得一些技能書，甚至還會遇到世外高人傳授武功秘技絕學喔！只要學習到這項技能，並善加運用，可快速提昇技能等級，對敵人的攻擊也會大大地增加喔！所以學習技能是有其必要性的啦！



技能說明表

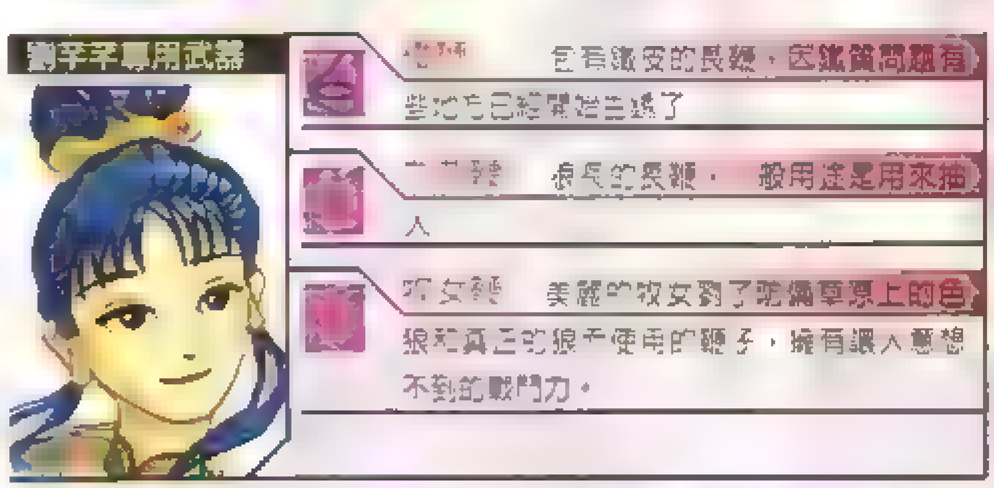


武器種類介紹











合成系統！讓你用最少的錢製造最多的炸彈

炸彈除了跟黑店(一顆炸彈賣5000大洋不是黑店是什麼？)購買外，還有什麼方法呢？這就要提到遊戲裡的合成系統了，由於遊戲中並沒有什麼賺錢打工的機會，所以主角身上往往只有微薄的銀兩，這時DIY高手就派上用場了，只要向商店購買材料(材料費不過區區10兩)就可以製作出大量的炸彈了，攜帶著合成炸彈上戰場去吧！若嫌炸彈攻擊太過單調或一點也不殺傷，可以使用遊戲中的符咒屬性來增強炸彈的威力強度，遇到不同屬性的敵人，可以使用相剋的屬性炸彈攻擊，敵人掛點的機會也跟著倍增。



黑店的炸彈賣在貴得不像話，所以只好自己DIY做出威力強大的炸彈。

各類炸彈的合成方法

[illegible] 火硝×3，硫磺×3，木炭×4＝[illegible]個鞭炮	[illegible] 火硝×4，硫磺×5，木炭×5，雄黃×1＝4個炸藥
[illegible] 火硝×[illegible]，硫磺×4，木炭×[illegible]＝[illegible]個火藥	[illegible] 火硝×4，硫磺×3，木炭×2，雄黃×[illegible]＝[illegible]個地雷

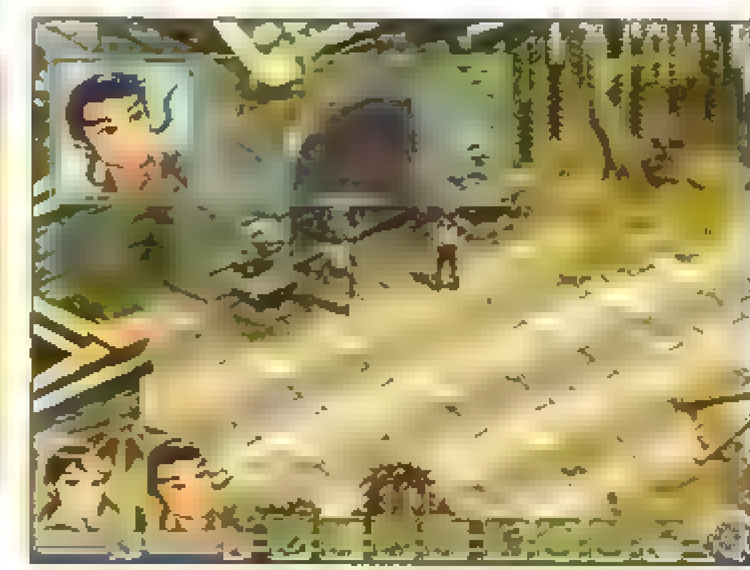
炸彈攻擊力表

名稱	符咒	攻擊範圍	攻擊傷害力
[illegible]		[illegible]	[illegible]
[illegible]		[illegible]	750
[illegible]		[illegible]	[illegible]
[illegible]		[illegible]	1500
[illegible]	[illegible]	[illegible]	3500
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

牽一髮而動全身！小小的抉擇很可能是影響結局的重大關鍵

遊戲採用多劇情多種結局的方式讓每一段劇情都環環相扣，只要經過不同的選擇，也會直接影響到遊戲的方向跟結局，在在增加了遊戲的耐玩性。《花木蘭》的主線劇情是在花木蘭代父從軍的故事，但其中還有不少的分支劇情可能會影響遊戲的結局唷！可說是牽一髮而動全身呢！如：遊戲中的「幫採藥人尋回他的藥簍」，任務的完成與否會決定「丹霞森府申仗義任務」的結局走向，如果尋回採藥人的藥簍會得七色蓮解藥就能解救金梨死亡的危機，反之未尋回採藥人的藥簍，金梨母子二人便會死亡，是否想完成這個任務則由玩家自由選擇，又譬如：在第二篇中，主角被皇上委託前往悅般國求和，在王宮外面遇到兩名守衛，玩家可以自由選擇是否要野蠻地殺進去見悅般國可汗，還是再想想其他較文明的方法，如果是選擇殺進去，將會導致談判破裂，同時也樹立另外一個敵國，主角就必須前往其他部落勸和；反之選擇其他辦法，會得知悅般國的公主生病，想辦法救悅般國公主，只要治好公主，悅般國會答應和北魏和平共處。遊戲自由度之高可由此觀之，所以只要依玩家的喜好來作選擇，就可以玩出不同的遊戲結局，即使遊戲全破了，也能夠二度進入遊戲領略不同的劇情跟結局，更重要的一點是咱們的主角花木蘭究竟會跟哪位英雄豪傑長相廝守呢？您也可以全權作主唷！





反派人物間的關係



劉承儀元帥之管家，密謀造反被花木蘭[illegible]。



[illegible]人，後被花木蘭[illegible]敗，[illegible]花木蘭之[illegible]



東突厥首長，[illegible]



害人的大蟲，在其部將殺害夏邪郎吉時，被花木蘭打敗。



玄空真人之徒弟



[illegible]，被花木蘭打敗



[illegible]



最終BOSS，會終極技能，玩家需要打敗[illegible]次，才能讓其投降

超首選 花木蘭



轉職進化威力對決
特化系統解除封印
火山荒漠危機四伏
最強魔物狂暴現身
帝國徽章項鍊大放送
活動時間內購買首批進化月卡包
就可以憑全家發票
參加抽獎活動喔！
貝爾托徽章項鍊大放送
活動時間內購買首批進化月卡包
就可以憑7-11或福客多
發票參加抽獎活動喔！
聖潔克拉徽章項鍊大放送
活動時間內購買首批進化月卡包
就可以憑OK發票
參加抽獎活動喔
活動時間內到家樂福購買首批
RF蛻變系列產品包
即可獲得乱乱卡一張，
包包有獎喔
及全省各大3C通路均有販售
CCR
遊戲新幹線
技嘉科技
遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主　本廣告提供資料僅供參考



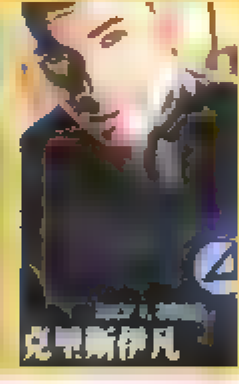


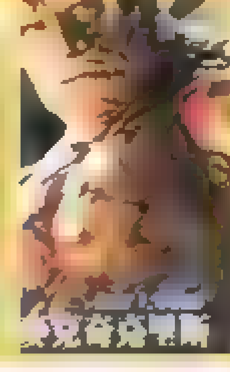
驚奇4超人名技奇技

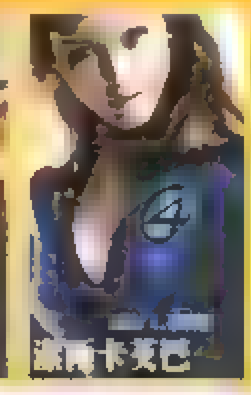
《驚奇4超人》的成員原是太空人，因遭遇實驗意外，五名倖存者自此擁有超能力，其中四名組成正義的「驚奇四超人」，挺身對抗變壞的邪惡博士

驚奇4超人的真名是？



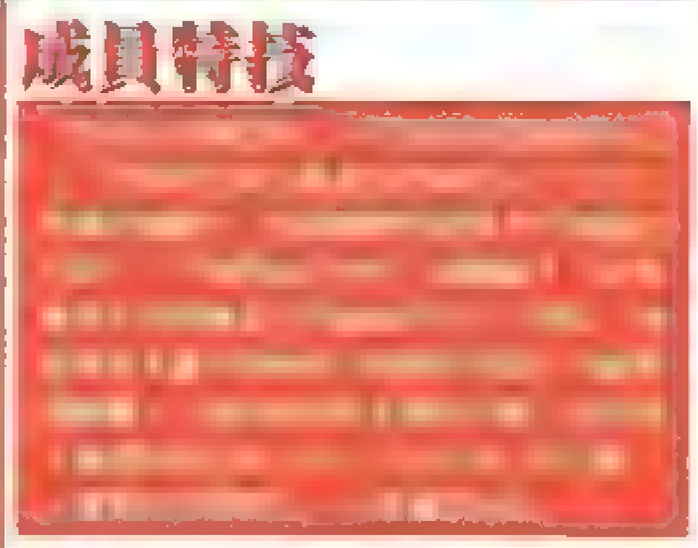








成員特技





驚奇4超人

撰文 VonStrow

《驚奇 4 超人》是近年以《蜘蛛人》《X 戰警》紅遍全球的「驚奇漫畫」旗下，資歷最久也最紅的超人團隊，1961年出刊後風行全球，熱潮從未間斷，2003年仍是全美當年最暢銷漫畫冠軍。台灣早年曾播出卡通影集，名為「神奇四勇士」，如今首度搬上大銀幕，更將製成遊戲與大家相見。但到底這《驚奇 4 超人》是不是真的能帶給玩家驚奇呢？就來看看筆者的介紹吧！

GAME INFO

發行日期 7/22

製作開發	Activision
代理發行	Activision
遊戲售價	US 29.99
遊戲類型	動作
語言版本	英文
適用平台	win 98/ME/2000/xP

官方網址 http://www.f4thegame.com/home.html

遊戲開發商 Activision

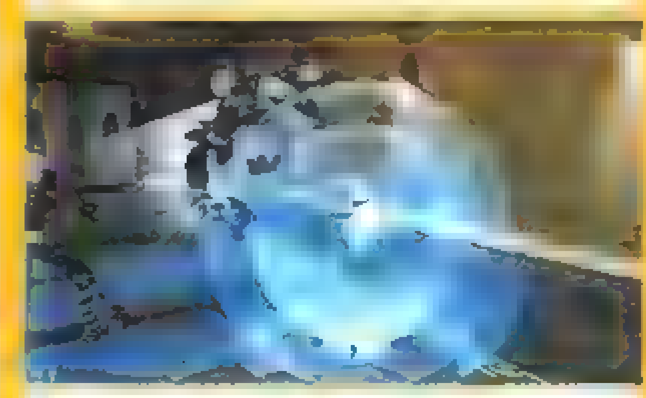
如果你聽到 Activision 這間公司，馬上連想到漫畫改編遊戲，那我便很快的能推算出你的年紀。Activision 是在遊戲史前時代就成立的公司，那時是 1979 年，由 Atari 當家的時代。Activision成功的撐過了Atari 衰敗的黑暗時期後，搭上了PC平台的起步。Activision曾經創造出Atari上許多膾炙人口的遊戲，但現在他們已經不再把精神放在研發領域，他們為知名的遊戲工作室服務，像是買下替 Id software 移植開發 Xbox 版《毀滅戰士3》的遊戲工作室 Vicarious Visions。他們買到開發技術，同時擁有發行權力。Activision 龐大的銷售體系，並不遜於遊戲發行商的龍頭EA，而從好萊塢把腦筋動到Marvel漫畫上的那天起，就注定Activision 手中又多了一張王牌。



▲ 霹靂火混身是火



▲ 奇幻人伸縮自如



▲ 隱形女能量波動

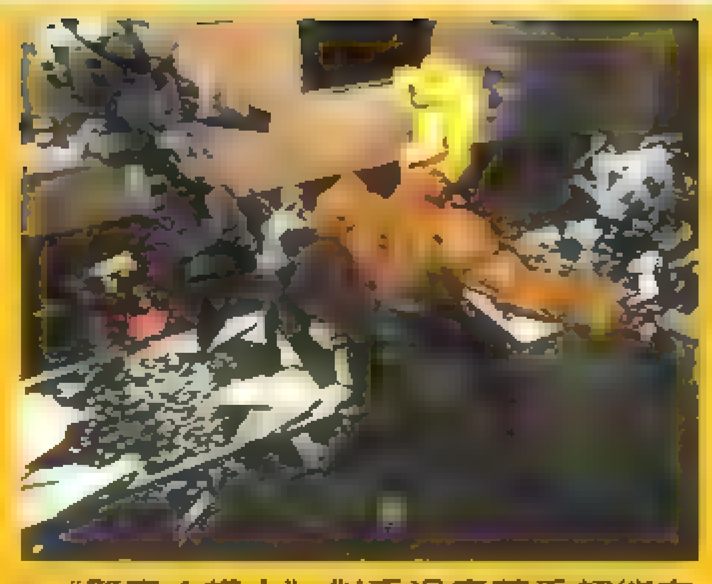


▲ 石頭人力大無窮

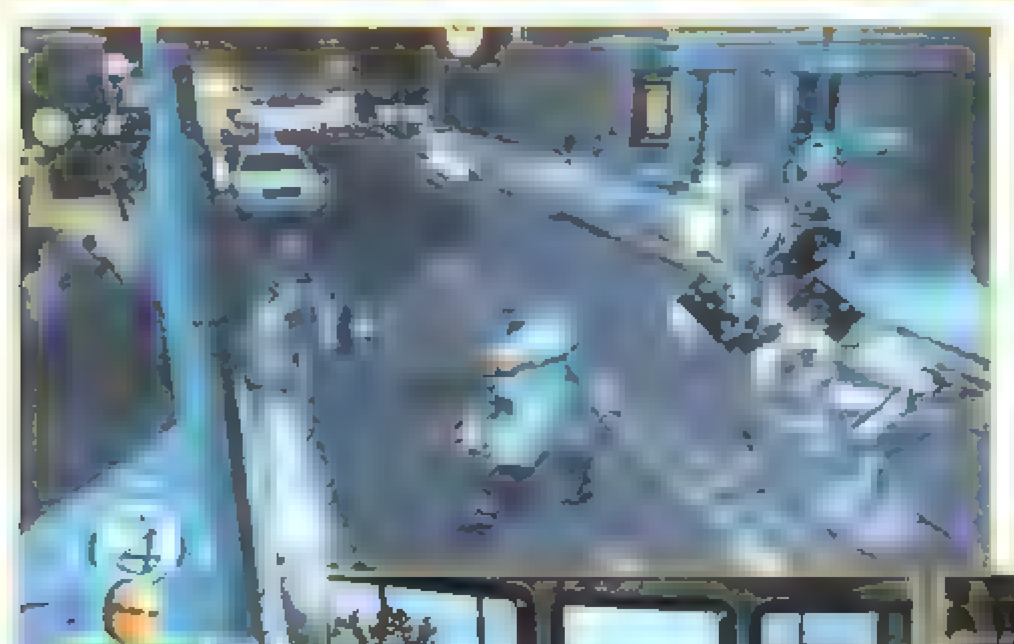
*CPU Pentium III 800 GHz 或者 AMD Athlon 800 GHz以上 *記憶體 256MB RAM以上 *硬碟 3.5GB
*顯示卡 DirectX R 9.0c 32MB以上 *光碟機 8倍速以上 *音效卡 DirectX R 9.0c

電影改編遊戲的效果非凡

好萊塢動輒上億美金拍攝，鋪天蓋地的宣傳手法，全球同步上映策略，讓人對於其製作發燒電影，存在十分濃厚的誠意。當走出電影院，還要等待半年後DVD上映的時間裡，是希望再次體驗電影中的[illegible]，這時候，改編遊戲就成了[illegible]的特效藥。從[illegible]開始，蜘蛛人[illegible]，來到《驚奇4超人》，不同於過去單一主角的英雄故事，《驚奇4超人》一次帶來了4位超能力者，也不是一人一段故事，而4人[illegible]的模式交錯[illegible]的設計，[illegible]上[illegible]，[illegible]之處，但《驚奇4超人》[illegible]，[illegible]，電影改編遊戲有的[illegible]，在這[illegible]發現



▲《驚奇4超人》似乎過度著重超能力的表現，而忽略了劇情的鋪陳







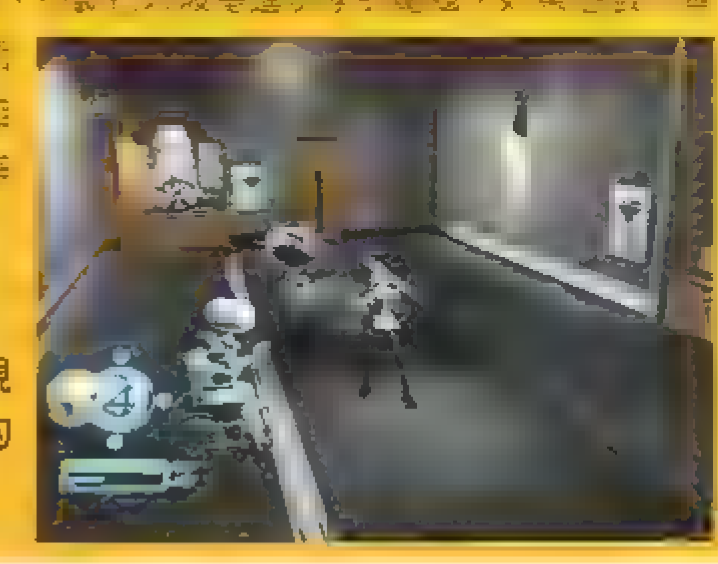
畫面上似乎過於馬虎無吸引力

整體表現力道不足

跨平台是好的，但如果無法掌握各平台的特性，那出來的成品，肯定讓人失望的。《驚奇4超人》將電影劇情原封不動的搬過來，對於一部電影改編的電玩來說，是無可厚非，但讓玩家看一堆品質低劣的CG動畫，真的能引發玩家的興致嗎？《驚奇4超人》看起來就像是2年前遊戲，畫面鋸齒堆積在每個物件的周圍，模型呆板、平面毫無吸引力，電影中的美術設定讓人心馳炫目，但到了遊戲裡，卻蒸發的一點都不剩。跨平台的過程裡，幾乎沒有為PC版的介面重新思考，選單介面純然是針對家用主機的設計，到了遊戲裡，操作提示的按鈕讓人混淆不清，同樣是跨平台的遊戲，至少有一打以上做的比《驚奇4超人》優秀，《驚奇4超人》連及格邊緣都沾不上

改編遊戲是雙贏策略嗎？

[illegible]我們看見了[illegible]，雖然[illegible]，[illegible]人2[illegible]，也多少[illegible]，然而，遊戲卻[illegible]一無所有，[illegible]過[illegible]，[illegible]，[illegible]，不[illegible]，[illegible]被人[illegible]產業，[illegible]，將[illegible]耳目



▶ 受限於操作及視角，隱形女帶來的樂趣並不多。



▲ 遊戲鋸齒非常明顯，人物比例也不恰當。



▲ CG品質參差不齊，同一畫面水準差異頗大。

單機館

消滅罪惡拯救世界

主角

柯爾蘇立文

這就是《曙光特攻》的主角－柯爾蘇立文，以前曾是北約突擊隊的成員之一，但在他退出突擊隊後，卻成天在酒館中廝混，一點也看不出當年威武的氣的模樣，不過在長官再度需要他來執行危險的任務，在北極這惡劣的環境下，主角能不能達成任務，扮演好拯救世界的角色呢！

此遊戲的主角為柯爾蘇立文，一名前北約突擊隊成員。蘇立文這次的任務是調查傑克布里克博士在北極所進行的危險實驗。在遊戲一開始的時候，他是個整天事事躲躲的酒鬼，當他過去的長官派人來找他，告訴他敵人的行蹤之後，他能夠像過去一樣，再度消滅罪惡，拯救這個世界嗎？







冒險犯難的主角

曙光特攻

仰文森

《曙光特攻》(Aurora Watching) 是由波蘭的Metropolis Software所開發的動作遊戲，此遊戲回答了一個許多玩家想問的一個問題：如果「特攻神諜」的主角是歐洲人的話，會變成什麼樣子？這次就讓《曙光特攻》來回答所有的玩家吧！玩家將會隨著遊戲的進行，體驗到在冰天雪地的北極作戰，以及地下基地中冒險的感覺。

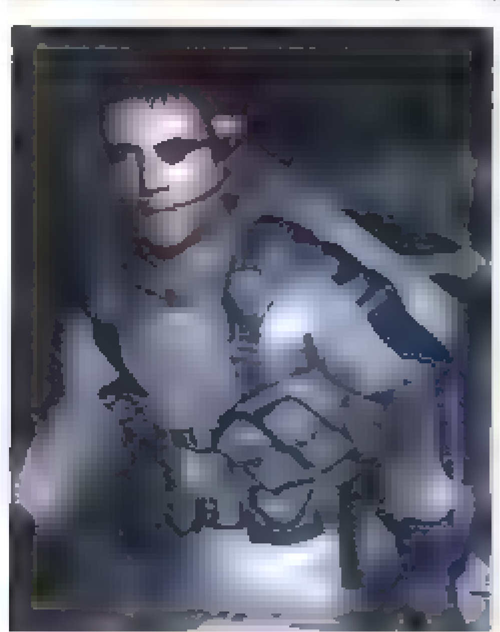
GAME INFO

製作開發 Metropolis Software
代理發行 英特衛
遊戲類型 動作
遊戲售價 未定 語言版本 中文
適用平台 win98 ME 2000 XP

發行日期 2005年第三季 預定

融入劇情享受刺激感

《曙光特攻》為了讓玩家更融入劇情，在移動上也作了特別的處理。遊戲進行中，人物在移動方面有三種行進模式可以選擇，快速的移動會造成較大的噪音，同時也更容易讓敵人發現主角的存在，並且引來更多的敵人。玩家可以很簡單地使用滑鼠滾輪來切換移動速度。如果想要成功的避開敵人，另外一點要注意的就是警報系統，遊戲中會出現許多監視攝影機，當發現這些鏡頭的時候，記得尋找出控制電腦來關閉它們。同時，有許多其他的電腦並不會影響遊戲進行，但其中卻包含了個人日誌和文件，甚至還有錄音檔案，可以讓玩家更加瞭解故事的內容。



敵人可以透過監視攝影機在電腦中看出我方的一舉一動，所以主角必須快速找出電腦的控制所，並關閉它們。而在電腦中也會記載一些跟遊戲相關的資訊，不妨仔細看看，玩家能從中發現更多的樂趣。



* CPU P4 1GHz
* 光碟機 8倍速以上光碟機
* 記憶體 256MB RAM
* 硬碟 500MB
* 音效卡 支援DirectX之音效卡
* 顯示卡 有32MB以上記憶體之3D加速卡

作戰所需的頂極武器

在遊戲中會遇到各式各樣的敵人，以及在危難中救助主角的同伴。同時玩家也能夠使用各式各樣的武器和新穎配備來打擊敵人，其中包括了手槍，衝鋒槍，狙擊槍。以及利用噪音來吸引敵人的誘敵裝置或是昏迷瓦斯。另外還得使用手提電腦來破解敵人的安全系統。匿蹤遊戲一貫強調的「避免戰鬥」的最高宗旨，在《曙光特攻》中還能藉著「晨動型欺敵球」、「遙控型催眠瓦斯」等媲美007電影的高科技道具來達成，雖然遊戲中有許多的敵人，但是主角並沒有無限量的彈藥，所以在可能的情形下，悄悄地接近，逐個逐個地消滅敵人是較安全的作法，而如果玩家手邊的彈藥量夠，亦能選擇殲滅眼前所有的敵人，適時地大開殺戒也一樣有機會能夠過關完成任務

安靜的解決敵人!!

能由背後出其不意解決敵人一向是匿蹤遊戲最高明的手段，而且在遊戲中若是不稍加注意彈藥的數量而盡情掃射的話，等發現彈盡糧絕的時候可就糗了，因此若不想讓自身陷入危險的話，就好是安靜的解決掉眼前的任一個敵人！

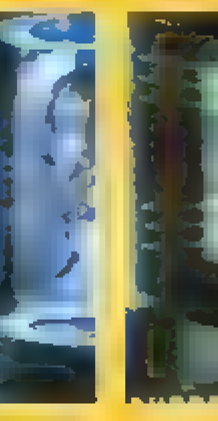


細膩的畫面表現

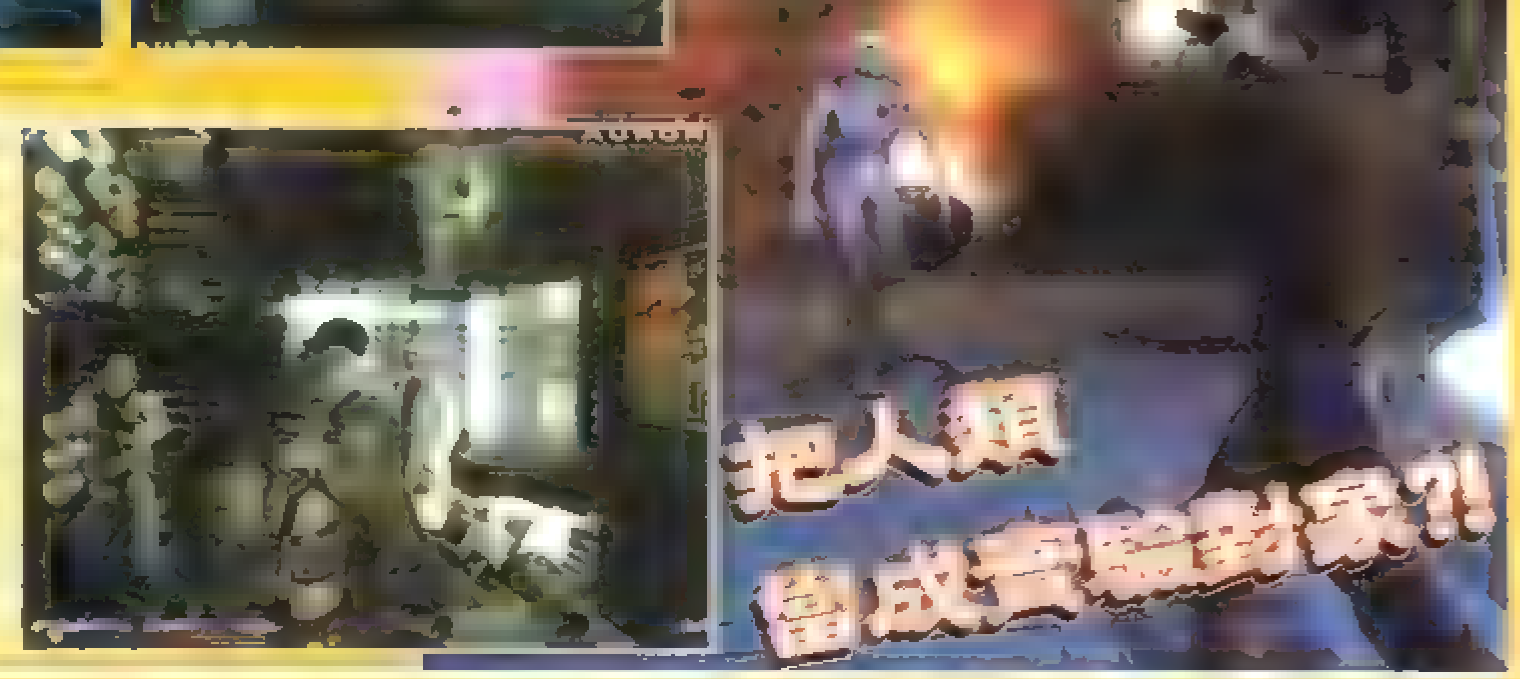
遊戲還採用了新的Renderware引擎[illegible]，不僅畫面更加細膩，也提供了破壞物理特性[illegible]，粒子效果，並能和環境做良好的物理互動。在人工智慧的環境中，以及[illegible]，隨時有[illegible]節，搭配上完美的背景音樂和音效[illegible]，絕對能夠讓玩家融入遊戲環境，享受一場[illegible]

中文版讓玩家更能盡情享受

繼《潛龍諜影2：真實之影》推出大受好評之後，睽違多時，英特衛又將代理一款匿蹤諜報動作遊戲，《曙光特攻》(Aurora Watching) 並積極進行中文化改版動作，預計於第三季推出《曙光特攻》繁體中文版，以饗玩家！



傑克布里克博士在北極進行的危險實驗到底是什麼！主角潛入實驗所後發現了許多研究員、傭兵、以及一些似乎已經失去意識且具有攻擊性的人類？，到底實驗所隱藏著什麼樣的陰謀？玩家們可得花點心思好好調查一番了



單機館

重建失落的迪尼帝國

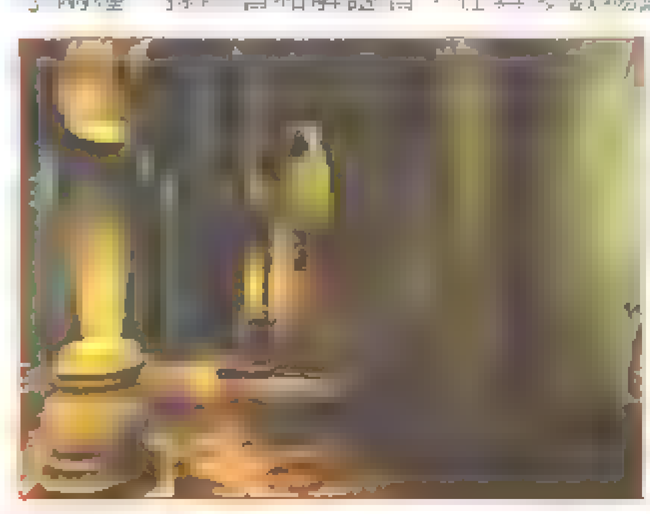
《迷霧之島V》接續《迷霧之島IV》的劇情，玩家被賦予特權、挑戰和職責，去重建失落的迪尼帝國。迪尼帝國曾經興旺幾千年但是因為人禍而滅亡的文明。《迷霧之島V》已經超越了一個遊戲本身的價值，它是一種經歷，在某種意義上說，它是一種生活方式。Cyan worlds 工作室將會為《迷霧之島》這個冒險遊戲的王者畫上一個完美的句號。





回歸原始單純的探索樂趣

迷霧之島前幾作的出發點都集中在挑戰難題上，但最初的《迷霧之島》並非如此，《迷霧之島I》的玩家不外乎兩種：探險者和解謎者，在其多數場景中你需要考慮的



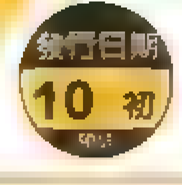
僅僅是如何穿越它而不是費力去解答任何難題。這也是一代大受歡迎的主因之一，因此五代也將回歸至初代的精神。



堪稱史上最常青也最暢銷的冒險遊戲系列，《迷霧之島》終於譜上了休止符！英特衛將代理堪稱冒險遊戲之王《迷霧之島》最終完結大作：《迷霧之島V》(Myst V:End Of Age)。本作由開發《迷霧之島》一和二代作品的 Cyan Worlds 公司開發，《迷霧之島》系列之父 Rand Miller 親自擔綱製作







製作開發 Cyan Worlds
代理發行 英特衛
遊戲類型 即時策略
遊戲售價 未定　語言版本 未定
適用平台 Windows 2000/XP



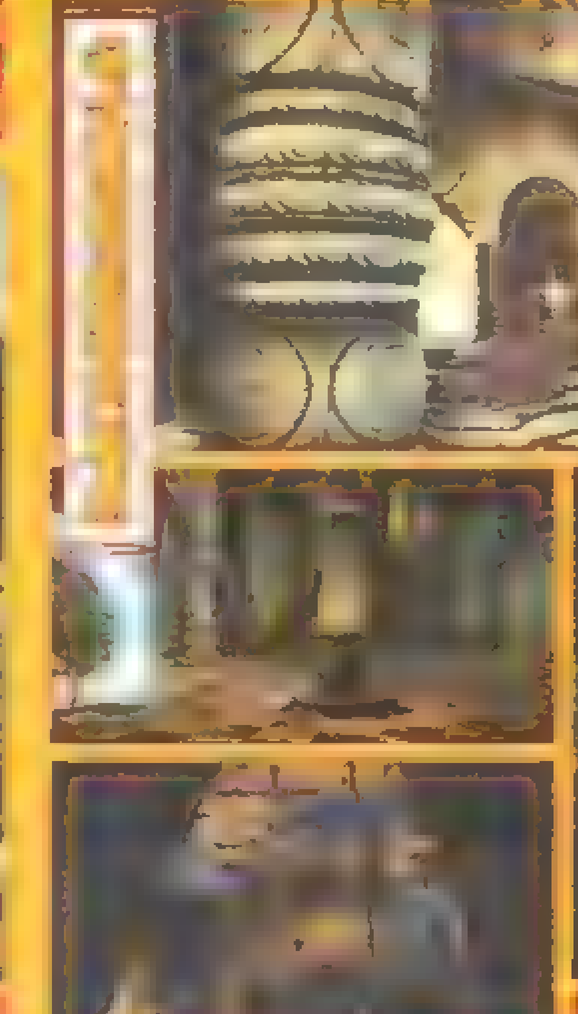
官方網址：http://www.mystvgame.com/us/

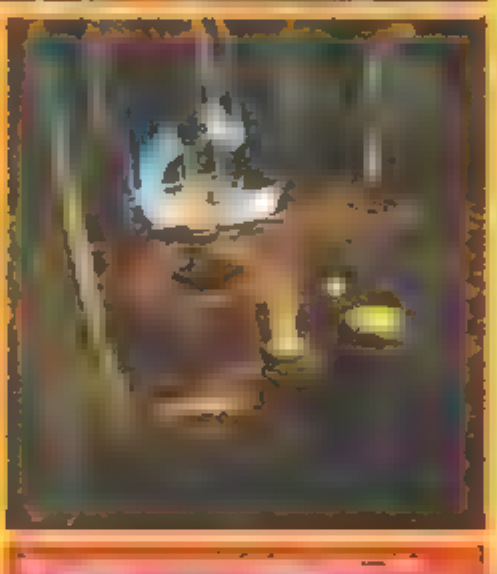
・Myst V 場景圖大賞・





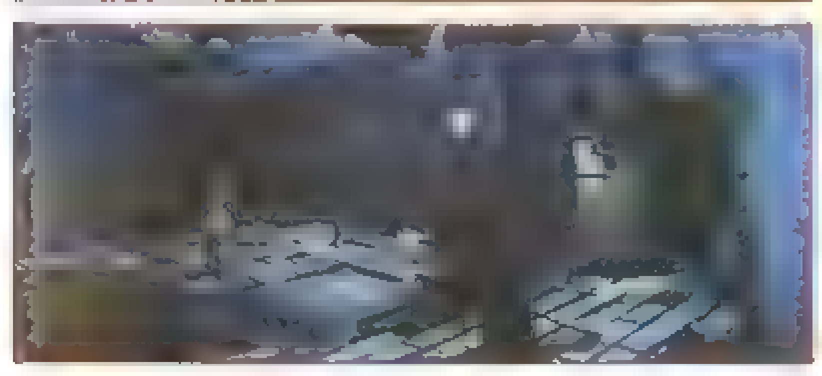


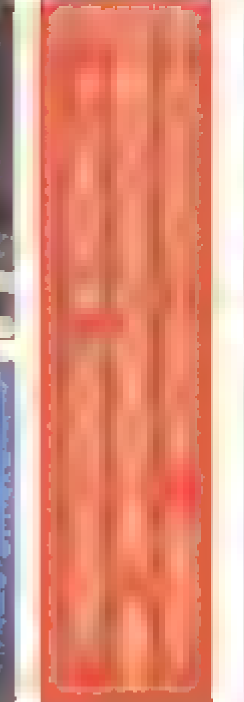




*記憶體 256 MB RAM 顯示 128MB
*音效卡 支援DirectX 9.0c











更多遊戲創新特色都在這裡！

全 3D 模式能自由走動調整視角

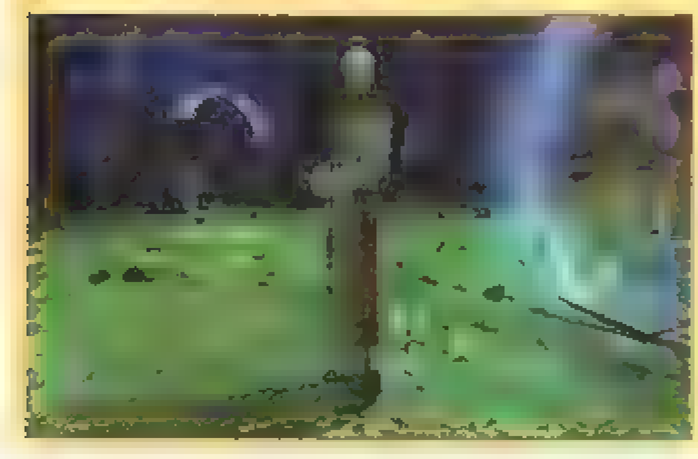
這代採用了真正的全 3D 畫面，玩家可以在遊戲世界中自由走動，不像前作只能對著靜態畫面點擊滑鼠，還能自由轉動視角。玩家也不需玩過前幾作，就可以深入瞭解本作的世界觀和故事情節。





臉部表情貼圖 Face Over 技術

遊戲中人物的身體運動都是通過「動作捕捉」的方式製作的，而臉部表情動作則是通過獨特的貼圖方式製作的，製作組先拍攝好人物的表情動作，然後將其當作貼圖一樣貼在人物的 3D 臉部模型上，這樣一來，本作中的人物表情達到了與現實生活無異的驚人逼真度！

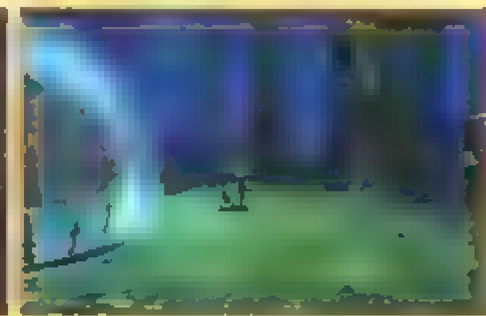




第一人稱介面

遊戲中可使用第一人稱介面，只需用滑鼠和一個按鍵就可以自如地控制人物了，習慣FPS操控模式的玩家還能設定成使用鍵盤上的WASD鍵來控制人物進行遊戲喔！





創新的石板系統

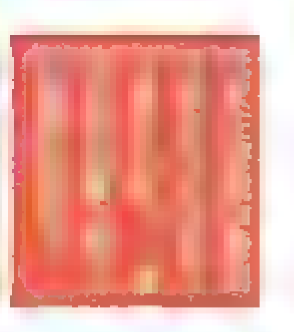
在遊戲中，艾希爾不僅可以通過遊戲內的照相機拍攝照片獲得線索，還可以在石板上刻下特定的圖形，從而控制世界、解決遊戲中迷題，甚至與其他生物溝通！這種方式顯然比複雜的對話和繁瑣的消息系統方便得多。











最閃亮的籃球巨星就是你

NBA 超級巨星的表現，和他們的本尊同出一轍：主控球員迅速地發動快攻傳球、截球員主宰籃下，而威力球員則能以強而有力的灌籃壓制對手。改良的第二快攻呈現出籃球的快節奏快攻及粗暴風格，讓玩家能在禁區內等候空檔傳球。





灌籃可是再稀鬆平常不過的了

灌籃的動作總是能激起球迷們的一陣尖叫歡呼，我想在球場上沒有什麼比得到歡呼更來的爽快的事了吧！在《勁爆美國職籃06》裡，不管你想以什麼樣的姿勢灌籃都能輕易辦到，在接觸遊戲之前，你最好先想好最帥死人不償命的灌籃姿勢！

勁爆美國職籃06

EA 每年都會推出一款職籃遊戲，今年也不例外。在《勁爆美國職籃 06》中讓你實現成為 NBA 超級巨星並主宰球場的夢想。這款遊戲能帶來完整且刺激的籃球體驗，且以革新的自由風格控制系統，搭配全新的「自由風格超級巨星」。在五對五的比賽中，玩家將可徹底掌控頂尖 NBA 球星的一舉一動，包括耀眼的傳球、搶籃板、灌籃以及抄球動作。





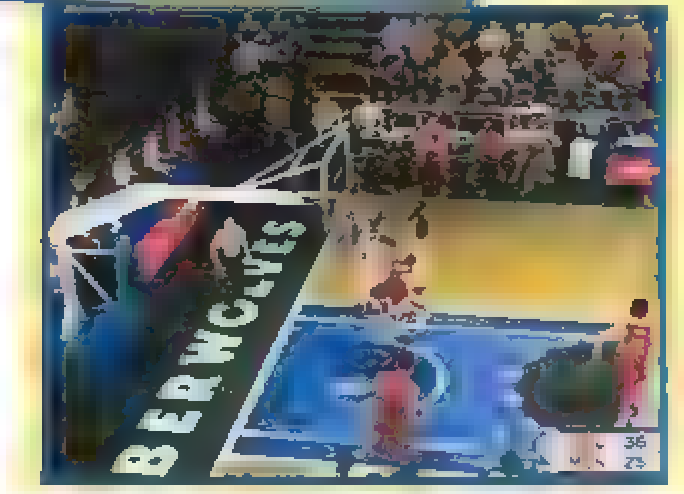
製作開發 EA Canada
代理發行 美商藝電
遊戲售價 1090 元
遊戲類型 運動　　語言版本 中文
適用平台 windows 2000 XP

官方網址：http://nbalive.ea.com.tw/

豐富的五對五球賽

《勁爆美國職籃06》全新的動畫系統能協助呈現使 NBA 成功的快節奏籃球比賽。



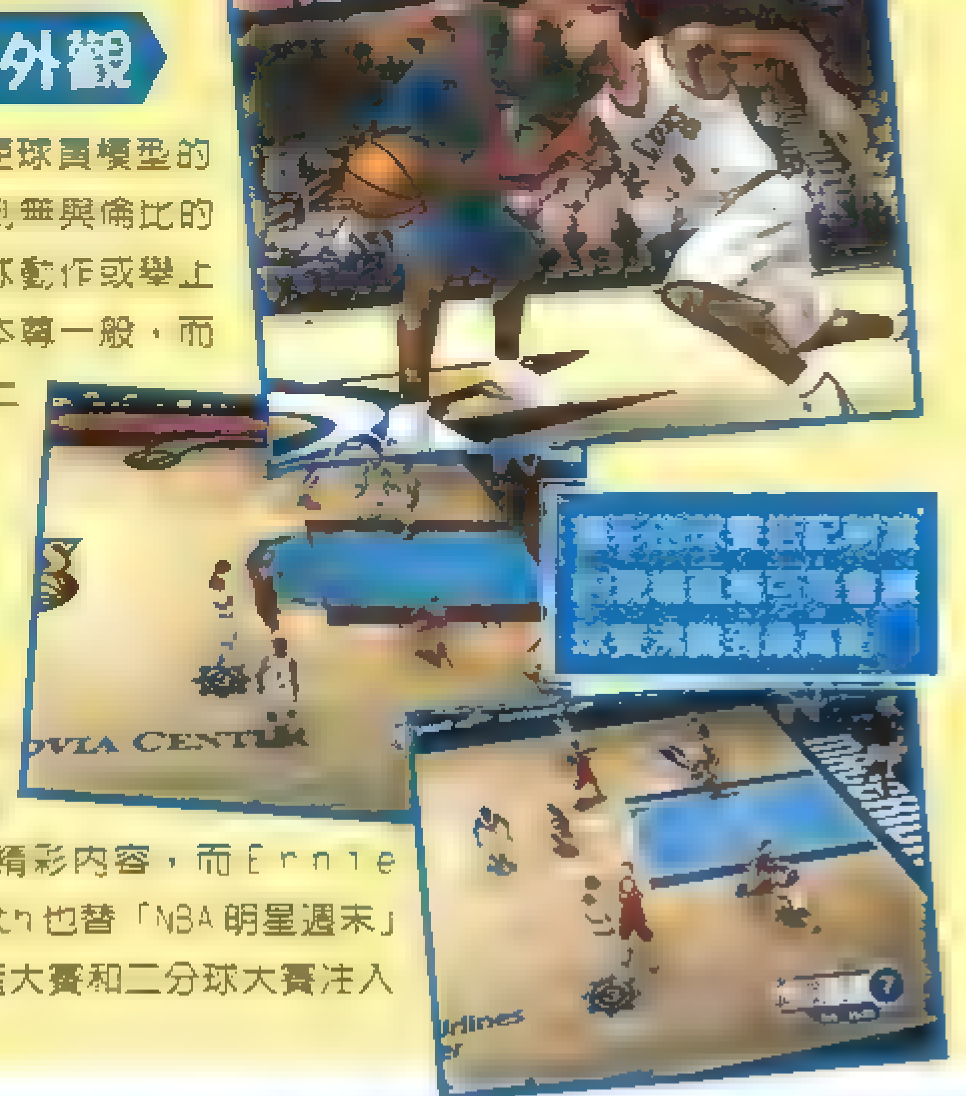


嶄新的球員外觀

全新的圖形引擎使球員模型的精細度和軀體樣式達到無與倫比的境界。球員無論是打球動作或舉止都有如現實生活中的本尊一般，而且在細膩度和真實度上也都無懈可擊。

NBA之聲

當紅球評 Marv Albert 和前任 NBA 球星 Steve Kerr 將帶來媲美電視轉播的五對五精彩內容，而 Ernie Johnson 和 Kenny Smith 也替「NBA 明星週末」這個熱門模式裡的灌籃大賽和三分球大賽注入了獨特風格。



* CPU 1.0 GHz 以上之 PENTIUM III 處理器 * 光碟機 16x CD-ROM DVD-ROM * 硬碟 .8 GB 以上剩餘空間
* 顯示卡 DirectX 9.0c 相容顯示卡 32 MB 以上記憶體 * 記憶體 256MB * 音效卡 DirectX 9.0c 相容音效卡

體驗更有深度的

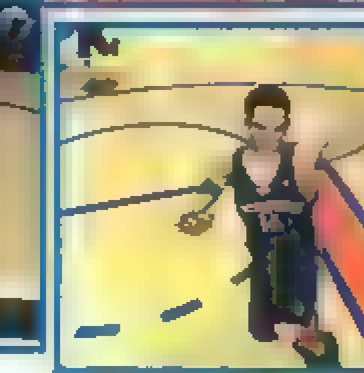


《勁爆美國職籃 2006》遊戲內容及球員圖形的進步，讓 NBA 超級巨星們無論是長相或打球風格都和本尊極為相似。多樣化的遊戲模式，使《勁爆美國職籃 06》成為此系列中最具深度的遊戲—包括「王朝模式」、「EA SPORTS Online」以及「NBA 明星週末」。

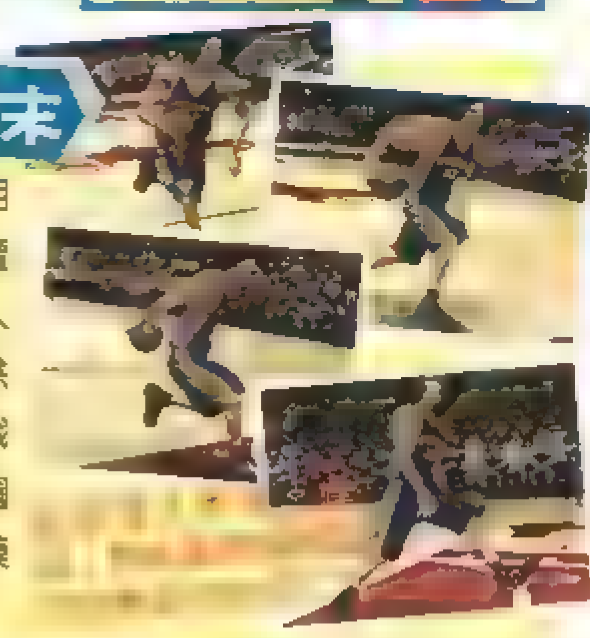
遊戲中的人物與真實世界的球員相似度可是高達 99.9%

這些球員看起來真的很像真人的呢！操作起他們當然是更有臨場感啦～但是別捲問小編這些人到底是 NBA 的那些球員啦～雖然小編曾是籃球隊員，但對 NBA 可是一知半解…





NBA 明星週末



比以往更棒的「NBA 明星週末」，允許玩家在灌籃大賽中創造新穎的驚人灌籃花招。另外，還提供了三分球大賽、新秀挑戰賽和 NBA 明星賽，「明星週末」已成為如同「王朝模式」般的獨立遊戲模式。

EA SPORTS Online

從現在起，PC 和 Xbox Live 都提供此項遊戲模式。EA SPORTS Online 允許玩家在線上和來自北美各地的玩家一較高下，並讓玩家得以會晤、問候、交談、設定錦標賽、下載球員名冊更新以及對戰

看我蓋火鍋功[illegible]絕

籃球場上防守也可說是最好的進攻，努力阻止對方得分當然是身為籃員球的你要誓死達成的任務啦～若能從對方手中搶到球的話，更是功不可沒的呢！





讓人非玩不可的遊戲特色

《勁爆美國職籃 2006》遊戲內容及球員圖形的進步，讓 NBA 超級巨星們無論是長相或打球風格都和本尊極為相似。多樣化的遊戲模式，使《勁爆美國職籃 06》成為此系列中最具深度的遊戲—包括「王朝模式」、「EA SPORTS Online」以及「NBA 明星週末」。

自由風格超級巨星

《勁爆美國職籃 06》透過全新的自由風格超級巨星，讓玩家操控 NBA 的頂尖球員。依據每個人的不同特質類型，包括威力球員、主控球員、截球員等等，明星球員有著如同本尊般的表現。

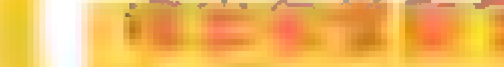


哈遊戲 勁爆美國職籃 06

《Madden NFL》是怎麼誕生的？



《Madden NFL》系列誕生於 1989 年，其第一作因為採用了著名的橄欖球隊教練兼橄欖球電視節目主持人 John Madden 為代言人而引起了廣大橄欖球迷的關注，從當時開始就具備了成為橄欖球遊戲王牌大作的風範。後來 EA 獲得了美國國家橄欖球聯盟的授權，於是將《Madden Football》更名為《Madden NFL》，其後基本上固定了每年推出一款新作的慣例。



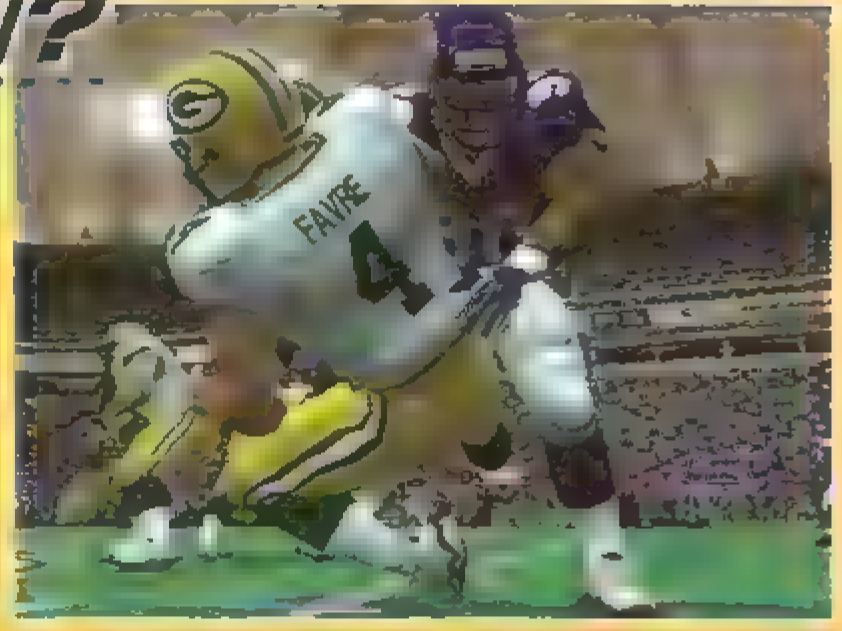
美式足球可說是玩體育遊戲最多的球類運動了，還…

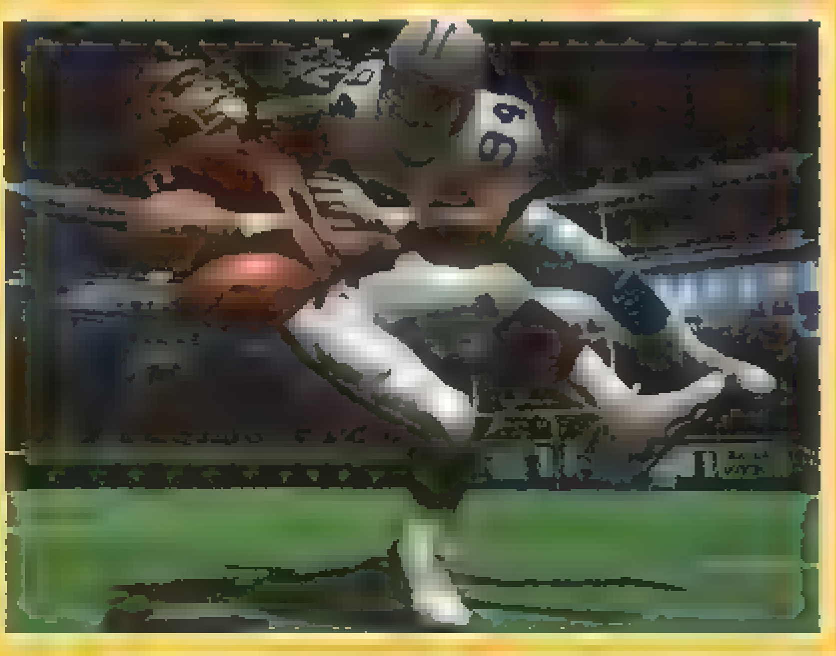
目前《Madden NFL》系列銷量…，…每一款新作的銷量都在400萬套以上，…北美最暢銷的體育遊戲。











10年以來，勁爆美式橄欖球不斷更新，《勁爆美式橄欖球06》就是一次徹底的創新革命。《Madden NFL 06》由EA Tiburon工作組擔綱開發完成，已獲得「美式橄欖球協會」官方授權，是《Madden NFL》系列05年推出的全新作品，該系列已有16年的歷史，曾取得過全球銷量430萬套的成績。

GAME INFO

發行日期：已上市

- 製作開發：EA Canada
- 代理發行：美商藝電
- 遊戲售價：1090 元
- 遊戲類型：運動
- 語言版本：中文
- 適用平台：windows 2000 XP

美式橄欖球的初步認識

1. 場地邊線，底線外為出界。球門線在達陣區以內，…越過或壓在球門線時…為達陣。
2. 場地被…條白色…英寸寬的線…
3. 在場地中的兩條白色格子線稱為「碼線」（hashmarks），它們離最近的邊線70英尺9英寸。
4. 球門柱必須是單一標準的…，漆金或亮黃色。球門柱必須是18英尺6英寸寬，頂上的橫杆必須離地10英尺。…每根球門柱頂端綁一根4至42英寸長的絲帶。
5. 場地360英尺長160英尺寬，…30英尺寬。
6. 全體隊員以及球童必須使用標準…的服裝。
7. 所有的俱樂部必須使用標準的邊線標誌、得分線以及邊線標記都必須使用標準…
8. 為了避免得分線、邊線等的混淆，球場周邊的標誌以及俱樂部的標誌必須得到…委員的認可。

橄欖球的歷史源起

橄欖球運動起源於英國，原名拉格比足球，簡稱拉格比（Rugby），因球形似橄欖，在中國稱為「橄欖球」。拉格比本是英國中部的一座城市，市中拉格比學校是橄欖球運動的誕生地。這所學校裡立有一塊石碑，碑上刻著「此碑紀念W.W.艾理斯的勇敢行動」。

拼了命也要抱到球～抱球的典故

據說，在1823年該校學生艾理斯在一次足球賽中，因踢球失誤，情急之下抱球就跑，引得其他球員紛紛效仿，這雖是犯規動作，卻給人以新的啟示。久而久之，竟逐漸被人們所接受。於是一項對於身體全面發展有益，具有優良遊戲價…



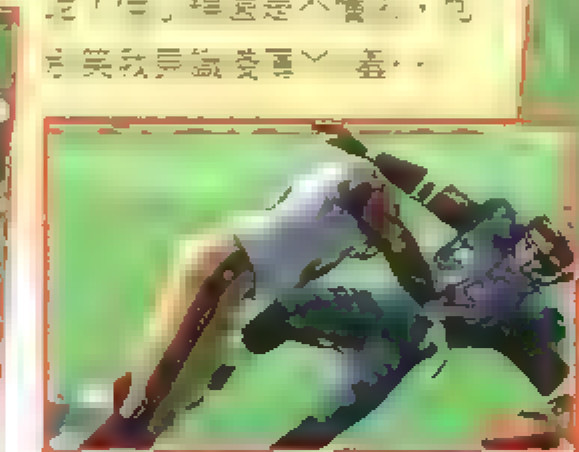
官方網址：http://www.easports.com/sports/madden06/home.jsp

*CPU：1.0 GHz以上之PENTIUM III處理器 *光碟機：16x CD-ROM/DVD-ROM *硬碟：1.9 GB以上剩餘空間
*顯示卡：DirectX 9.0c相容顯示卡，32 MB以上記憶體 *記憶體：256MB *音效卡：DirectX 9.0c相容音效卡



全新四分衛視角控制

此次，本作的遊戲開發有了大幅度的提升，新的四分衛視角控制可以讓你監視賽場，看到遠處的防守隊員，並且使用你獨特的四分衛視角投出一個完美的球。全新的四分位精確定位系統允許你準確地放置球所要投出的位置，還能進行歷史記錄。此外，本作還新加入了全新的「超新星」遊戲模式，其實是一個全新的單人模式，玩家可以透過提升技能等級來扮演不同角色，其中包括一些橄欖球員和電影演員等角色。除了單人遊戲模式外，《Madden NFL 06》也支持多人連線功能。



[illegible]！

一般人對美式足球的[illegible]大概跟[illegible]……覺得美式足球就是[illegible]一直[illegible]、[illegible]、[illegible]、撞人等等[illegible]不會看看[illegible]美式足球的人還真是不少，[illegible]這[illegible]運動有[illegible]人[illegible]人[illegible]是[illegible]，總還是不懂[illegible]，[illegible]



《Madden NFL 06》的遊戲原聲帶

EASPORT向來對其系列作的遊戲配樂都會收錄眾多的熱門流行音樂，《Madden NFL 06》也不例外，遊戲中的所收錄的曲目具有多種音樂元素，包括時下最流行的搖滾和嘻哈舞曲。參與遊戲中音樂製作的明星有DAvE GROHL組成的FOO FIGHTERS樂隊，朋克樂隊Fall Out Boy，說唱歌手Memphis Bleek，新人明星Nine Black Alps，搖滾樂隊Hot Hot Heat，50美分等。除此之外，負責遊戲中混音工作的是著名嘻哈明星Da Riffs。《Madden NFL 06》將會收錄這些明星帶來的各種音樂，而且在遊戲的主界面上還有一個音樂特輯供選擇，遊戲中所有的音樂都收錄在其中。

龐大的原聲帶陣容

有了這龐大的歌手陣容，想必遊戲的音樂表現是不容小覷的！

Nine Black Alps



Memphis Bleek





英式與美式橄欖球的區別

美式橄欖球比英式橄欖球[illegible]，更[illegible]團隊精神，[illegible]大的[illegible]，[illegible]軍隊中也大受歡迎，被大力推廣，[illegible]，在[illegible]國家橄欖球[illegible]了「[illegible]」的[illegible]

參加這激烈的運動沒有齊全的裝備可不行！

英式橄欖球（Rugby）運動員大穿[illegible]，基本[illegible]運動員[illegible]，故稱軟式橄欖球；而美式橄欖球（AmericanFootball）由於運動員[illegible]穿戴[illegible]護具，故又稱為硬式橄欖球。







哈遊戲 幻想新國度

關古威！

你猜對了嗎？這位神秘人物就是關古威啦！先別尖叫，讓我們來看看在這一代中，關古威的星運是否依然亨通呢？







明星志願3

從《明星志願3》消息曝光的第一天開始，製作小組就神秘兮兮的透漏，遊戲中將會出現一位絕不會讓老玩家失望的藝人　於是，網路上便出現了許多謠傳：林芬芬、關古威、王大哥、甚至是天王黎華都在玩家的猜測名單中　究竟，這位神秘人物到底是誰呢？遊戲出片在即，製作小組終於鬆了口風，證實了這位神秘人物就是網路上呼聲最高的人氣偶像…（消音）

丫威的演藝瓶頸？！

關古威加入鉅子經紀後，由於演技不錯外表出眾，因此成了高曝光率、電視劇首席小生、工作滿檔的當紅藝人！但是日復一日的拍著大同小異的愛情偶像劇卻讓喜歡自由的阿威覺得越來越不快樂…。

賀錢的壓迫！

◀▼決定不與鉅子續約之後，關古威立刻遭到了無情的冷凍　賀總不但散佈對丫威不利的消息，甚至威脅主角不得與丫威簽約　看來是想逼丫威回去求他吧！

GAME INFO



發行日期 2005年10月底

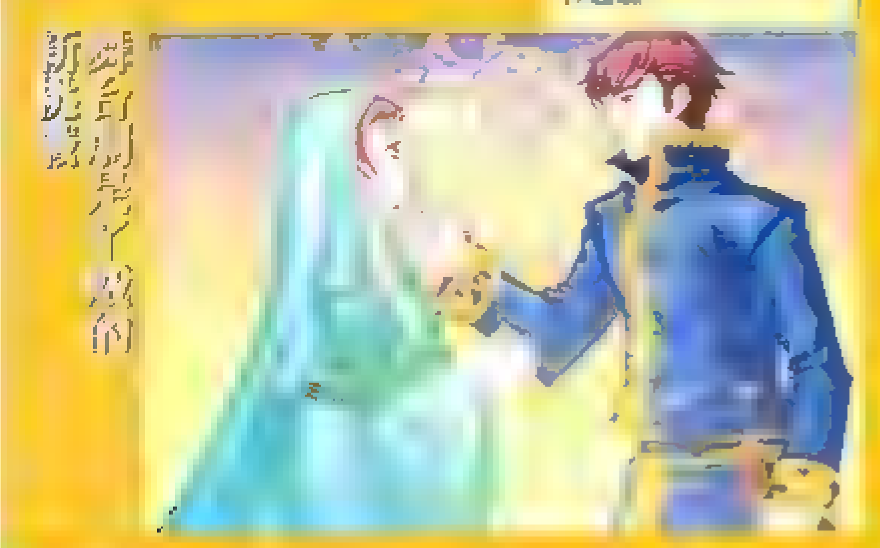
- 製作開發 大宇
- 代理發行 大宇
- 遊戲售價 未定
- 遊戲類型 經營養成　語言版本 中文
- 適用平台 Win 98/ ME/2000/ XP

官方網址：http://stardom.joypark.com.tw/

危機？轉機？

不想再被鉅子經紀利用的丫威回到 PUB 駐唱，駐唱的日子固然愜意，不過阿威對於自己入行五年，卻沒有留下任何好作品就是一表 [illegible] 感　而主角的適時出現，提供了阿威一個全新的選擇

▼經番懇談之後，阿威決定再給自己一次機會來證明能力　五次重新出發的阿威　決定挑定難度極高的舞台劇來做為下一個挑戰的目標　希望透過全新的表演領域展現出不同的工作體驗。



丫威的感情世界

與丫威有超出朋友的情愫產生的有「范曉愛」、「王潔安」與「方若綺」　范曉愛是與阿威同時期出道的歌手，兩人不但互相欣賞，而且是無話不談的好朋友　不過由於誰都不願意先承認對對方的好感，於是這段曖昧的感情就在唱片製作人 XXX 對范曉愛展開追求之後畫下了句點…

最愛新人的王潔安

▶進入演藝圈之後，王潔安只 [illegible] 不放，而丫威也不奇特呢。





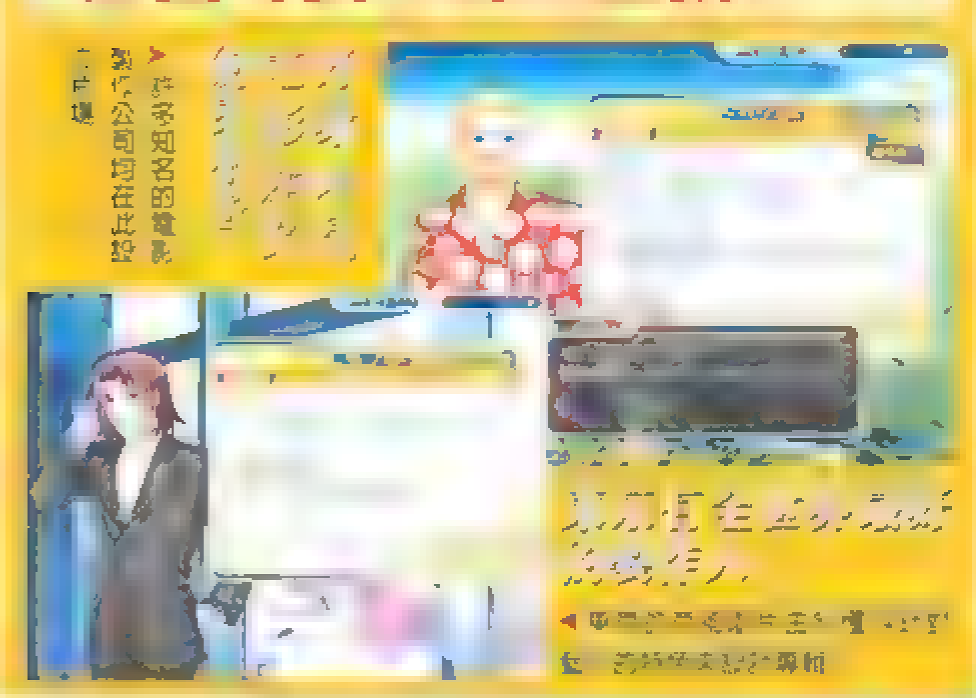
▶方若綺的演藝之路比關古威順遂許多，不過當方若綺遇上感情的 [illegible] 時，卻也只能三思而行 [illegible]

＊CPU PIII 800MHz 以上　＊記憶體 256MB　＊硬碟 1 GB
＊顯示卡 DirectX 9.0 以上 /32MB　＊光碟機 8XCD-ROM　＊音效卡 DirectX 相容

要在國內在就讓藝人到世界各地走走吧！

《明3》中的遊戲場景可分為國內及國外兩大類，若希望旗下藝人揚名國際的話，建議玩家不妨利用空閒的時候出國走走。出國除了可以接洽國際通告之外，還有機會發現稀世珍寶喔！

想培養出國際級的藝人就要費時費工的出國拍片



▶許多知名的電影製作公司均在此設立片場

出國做相關課程的短期進修讓藝人的表演更專業

學世界名的音樂之都－維也納

◀藝術學院中不但提供聲樂進修課程，經紀人還有機會在此發掘新秀，並網羅為旗下藝人

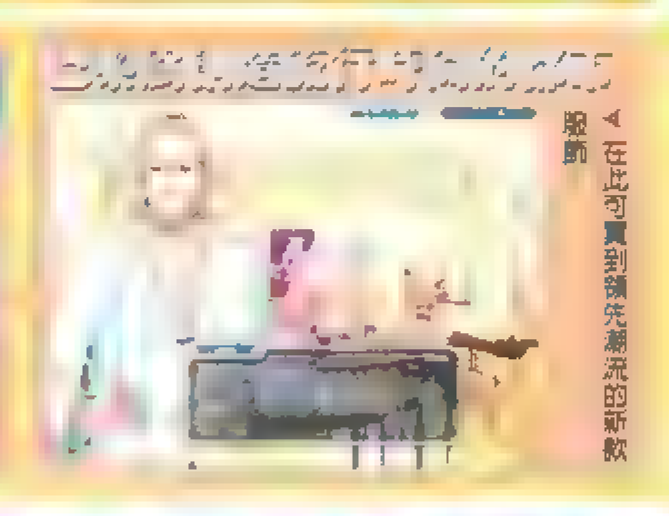
遊戲中的物品琳瑯滿目高達數百種，若想買到好東西，可得找對時間地點喔！



▲遊戲前期去藥舖逛逛，不僅可以買到治療父親疾病的良藥，還有機會簽下路邊賣藝兄妹



▲開幕商店每個月有固定時間會販賣稀世珍寶，若想買到貨真價實的古董可以把握機會



◀在此可買到領先潮流的新款服飾

想要成為大製片家嗎？其實一點都不難哦～

《明星志願3》中提供了自製劇情的功能，這對於喜歡創作的玩家來說，絕對是個可以大顯身手的全新舞台。不滿意製作小組的劇情安排嗎？沒關係，打開劇情編輯器，你我都是偉大的製片家！



設計條件對白

▶寫故事就是要引人入勝才算成功，因此唯有讓劇情在天時地利人和的狀況下自然出現，才能感動人心



事件進入與作品分享

◀劇情編輯完成之後，可將它匯入遊戲中，而這一個個獨立的劇情檔不但可以跟其他玩家分享交換來匯入自己的遊戲中

小道具與事件

▶事件編輯器中提供了貼心的及時測試功能，玩家可以隨

單機館

培育真嗣計畫 即刻展開

玩家扮演的角色是葛城美里，以監護人的身份對原著動畫中的主角碇真嗣進行培育。從原著的起點開始，由玩家來安排真嗣的訓練作息。遊戲進行時，每個星期日必須排定真嗣下個禮拜的六天行程，透過在學校參與社團，戰鬥、感性訓練等行程，提升學力、體力、同步率、好感度等各項參數，讓玩家有機會一改原作中那個內向膽小真嗣的個性。



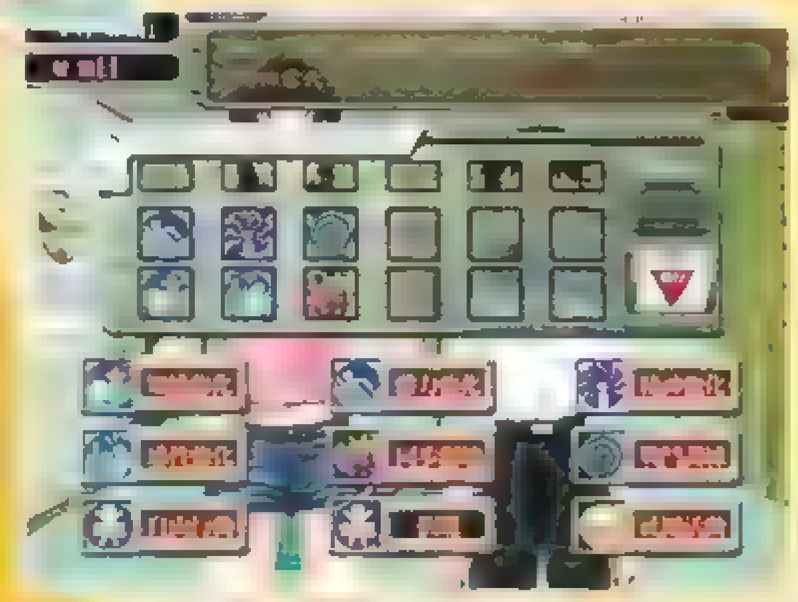
真嗣快快長大吧！

既然是培育真嗣的遊戲，那麼替真嗣排定日程可是很重要的。玩家每星期都要幫真嗣安排日程，除了回學校上課，還有多樣化的訓練課程，還有社團活動可以參加喔！而且遊戲中還包含了養成遊戲不可或缺的元素－各項能力數值表，玩家可以藉由數值列表，檢驗自己對真嗣栽培到什麼地步！

新世紀エヴァンゲリオン 碇シンジ育成計画

NEON GENESIS EVANGELION

情報 第2彈

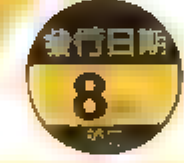


在95年推出的動畫作品「新世紀福音戰士 EVANGELION」，在當時動畫界颳起了一股EVA旋風，周邊商品不斷推出，相關的系列遊戲也多獲得暢銷與好評。在PC平台上的最新作品《碇真嗣育成計畫》中，玩家將擔負起原著當中的主角 碇真嗣的培育工作 維繫著全人類希望的真嗣，是會像原著一樣內向懦弱，還是能夠肩負起拯救世界的重責大任，全都由玩家來決定。

GAME INFO

發行日期 8 月

製作開發 GAINAX
代理發行 光譜資訊
遊戲售價 未定
遊戲類型 戀愛養成 語言版本 中文版
適用平台 Windows ME/2000/XP



官方網址：http://www.itime.com.tw

全3D戰鬥模式 給你滿滿的震撼

奇形怪狀的使徒！？

遊戲中玩家所要面對的頭號敵人就是使徒！而這些使徒可是千奇百怪的呢！為了要面對這些使徒，玩家平時可得好好訓練真嗣，否則一遇到緊急的戰鬥事件，可就吃力了，失敗不要緊，面子掛不住的話，女人緣可是大打折扣的喔！不過若是戰鬥時撐不住也可以請求支援，可不要逞強喔！反正同伴之間互相支援本來就是應該的嘛～



「使徒來襲！EVA 初號機出動！」遊戲進行到與使徒作戰時，會轉為3D回合模擬戰略的形式進行。玩家扮演的葛城美里將擔任作戰中心的指揮官，指揮駕駛EVA的真嗣與防衛系統進行防禦作戰，這時候就是平日訓練成果驗收的時間了！除了多樣化的武器系統，EVA與使徒激烈的戰鬥畫面搭配緊湊的運鏡手法，不管有沒有看過原著動畫的玩家，一定都會大呼過癮！戰鬥的同時，與另外兩位駕駛－零與明日香的配合，也會影響兩人對真嗣的好感度喔～要是在戰鬥途中造成了商店等建築物的毀損，假日的時候可就沒地方好逛囉！

*顯示卡 支援DirectX9.0並有32MB記憶體，Geforce3或同等級以上 *光碟機 8倍速以上光碟機
*記憶體 256MB以上 *CPU Pentium IV AMD 1.6GHz以上 *硬碟 2.7GB *音效卡 支援DirectX9.0的音效卡

戰鬥之餘的浪漫戀情

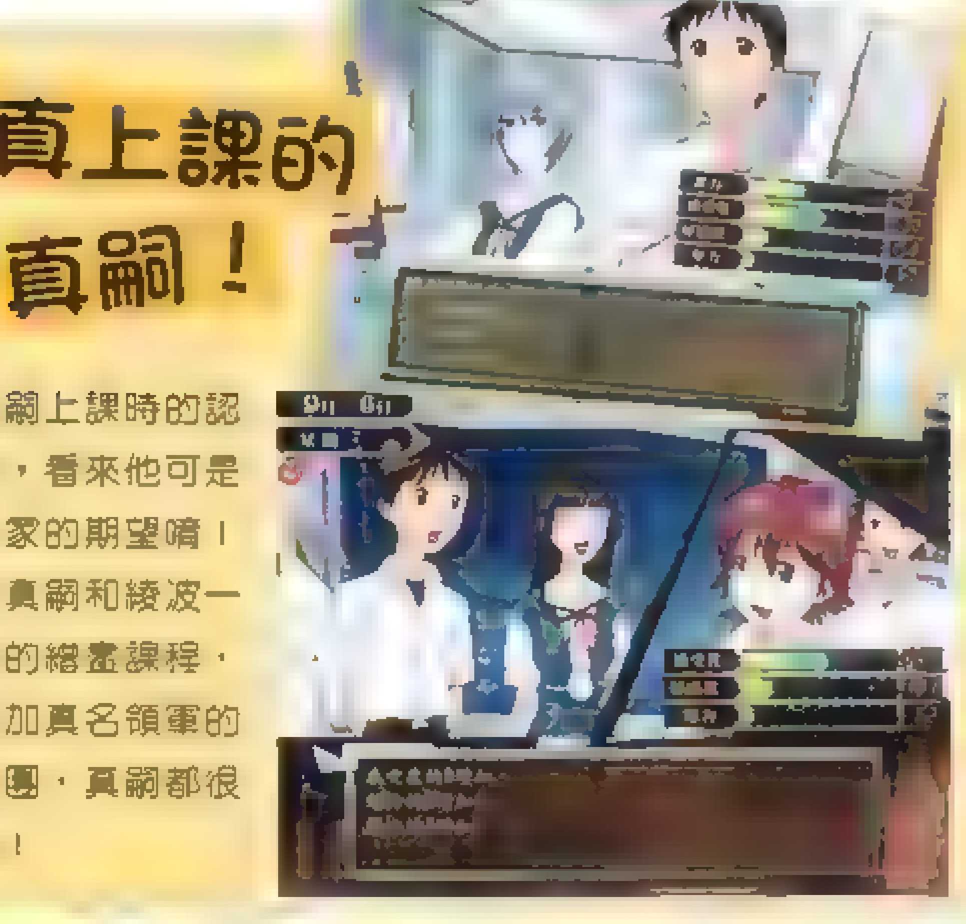
在遊戲養成的過程中，真嗣與零、明日香等人的互動也會影響故事發展的方向。除了原作中的角色外，遊戲也收錄了另一款衍生遊戲「鋼鐵的戀人」主角霧島真名，與NERV美少女操作員三人組都是新加入的角色。能夠進行攻略追求的角色數量，可說是系列作之冠！要讓女孩子對真嗣產生好感，最基本的就是讓他們常常見面，以提升雙方的好感，等到日久生情後自然就會引發一些特殊的事件。在真嗣拯救世界之餘，也別忘了讓他好好談場浪漫的戀愛哦～

被美女包圍的真嗣好幸福唷～



看看遊戲中到處可見美女的?影，就知道真嗣是全天下最幸福的男人了(？)。圖中的NERV美少女三人組可是新加入的角色，遊戲中更加入這三個人的特殊劇情，想追求她們抱得美人歸的話，非玩這款遊戲不可！

認真上課的真嗣！



看看真嗣上課時的認真模樣，看來他可是不負玩家的期望唷！不管是真嗣和綾波一起接受的繪畫課程，還是參加真名領軍的歌唱社團，真嗣都很努力呢！



再看看這張圖，真嗣正和少根筋的美里御姊、兇巴巴的明日香以及冷冰冰的零一起吃麵，真嗣那碗麵吃在嘴裡應該是五味雜陳吧！

零在賣冰棒？



給人印象一向冷冰冰的零在夏天的沙灘邊賣起冰來了！？是誰出的主意呀…看來客人不用吃冰，光看到零大概就涼了半截了吧！

真嗣的結局由你來掌握

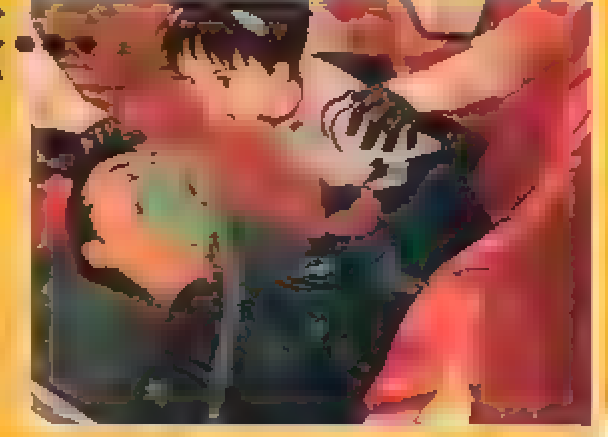
依照不同的養成方式，遊戲可能引發三種故事分歧。「毀滅路線」與原作相同，灰暗的故事內容與將世界推向滅亡一途的路線，再度體驗EVA原著的震撼與無力感；「明日路線」隨著每日的校園生活與朋友的相處，逐漸累積了自信的真嗣，個性變得積極進取，連帶也影響了周遭的環境，其中還會有新的EVA機體登場。第三種分支路線「校園路線」中，沒有企圖毀滅人類使徒，取而代之的是校園戀愛喜劇！零、明日香與真名引發了一場真嗣爭奪戰～到底真嗣情歸何處？故事的最後，真嗣會成為救世主，還是平庸的上班族？會被目中無人的明日香一輩子踩在腳下，還是能夠打動零那顆冷漠的心？人類是否會走上滅亡一途？多樣化的結局，完全取決於玩家養成的手段。

好有氣質…？



沒想到平時駕駛著機械的適任者們竟然一起練起小提琴了！看來大家除了暴力，也有非常氣質柔合的一面。

戰鬥時的遺憾



肩負著重責大任的真嗣，在戰鬥時總有許多無奈與遺憾，遊戲中共有三大最終路線等你來挑戰，感受和動畫一樣令人回味的震撼！

由日本 GeneX 所製作，以知名漫畫家垣野內成美的系列作為基底的《吸血姬夕維～千夜抄》是一款風格強烈的懸疑冒險遊戲，在垣野內成美的原作中，夕維被塑造成楚楚可憐、心地善良，身穿櫻色和服的美少女，而在遊戲中也會維持此一形象。而究竟籠罩著這所教會學校的，是什麼樣的危機與陰謀，蹙眉憂心的夕維，又牽引著什麼樣的秘密呢？





發行日期 2005年9月

製作開發 Genex
代理發行 光譜資訊
遊戲售價 NT$690 元
遊戲類型 懸疑冒險　語言版本 中文
適用平台 Win 98　ME　2000　XP

單機館

吸血姬夕維的永恆宿命

遊戲中的關鍵角色－夕維，正是貫穿垣野內成美一系列以吸血鬼為主題的作品之關鍵人物－瑞月夕維。接受了吸血姬美夕的血，使得夕維不得不接受這永恆的宿命，必須為了斬妖除魔而奮鬥。在原作中，夕姬因為和人類少年躬行相戀，因此陷入沉睡、荒廢了吸血姬的職責，而躬行也無法返回現實。躬行的義弟那亀便找尋力量漸漸覺醒的夕維，希望能由她去喚醒夕姬，讓躬行返回人類的世界。那亀是最了解夕維的人，也是和夕維並肩作戰的靈魂伴侶，而《吸血姬夕維～千夜抄》的故事，正是由那亀和夕維並肩抵抗敵人揭開序幕。

夕維



體驗刺激豐富的驚悚世界

在《吸血姬夕維～千夜抄》中，多起始線、多分支、多結局的設計讓遊戲的耐玩度大為提升，在選定一位主角的路線之後，玩家就會隨著主角走遍整個校園，在夜晚的校園各處接受不可思議的震撼教育。

血量顯示

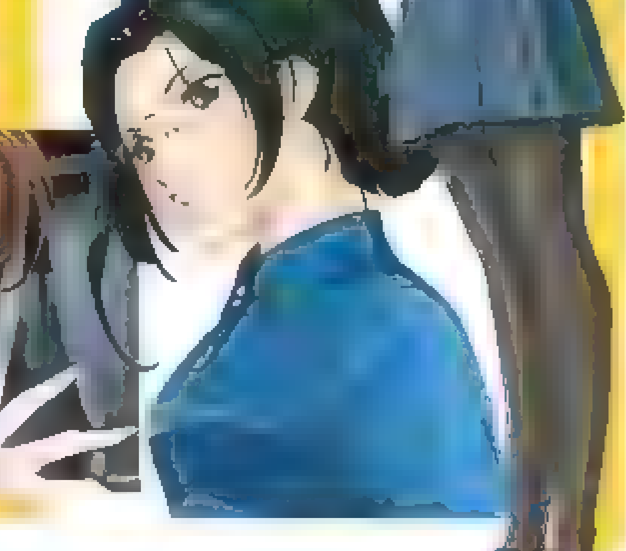


大量的CG



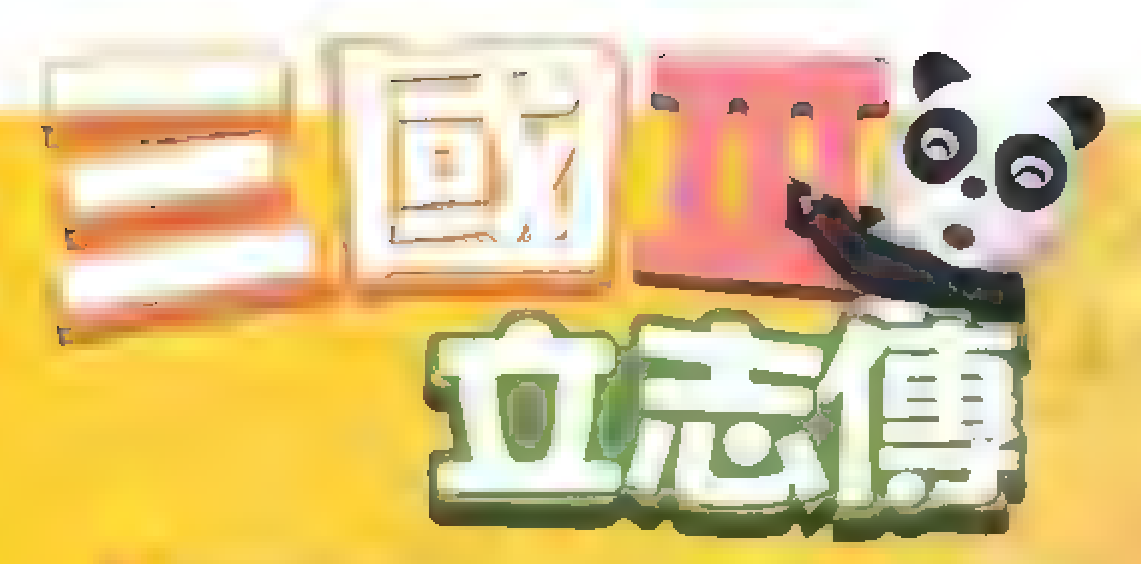






http://www.ttime.com.tw

＊CPU　CPU　Pentium II 300MHz 以上　＊記憶體　128MB　＊硬碟 660MB
＊顯示卡　支援DirectX 4MB 之顯示卡　＊光碟機 4XCD-ROM　＊音效卡　DirectX 相容



經過兩年的構思研發，光譜資訊將於 2005 年隆重推出《三國立志傳 3》，這次玩家將以劉備身份回到三國時代，重新招兵買馬，再度改寫三國歷史。《三國立志傳 3》是一款的單機角色養成戰略遊戲，玩家必須四處招募人才、東征西討，一步一步完成三國霸業，而新增的網路打寶功能和網站交易平台，讓您的三國冒險更加豐富有趣！





製作開發 光譜
代理發行 光譜
遊戲售價 未定
遊戲類型 戰略 RPG　語言版本 中文
適用平台 Win 98/ ME/2000/ XP

三國志爆笑版 歡樂大放送

把以前你看過的三國志劇情忘光光吧！小編要告訴你一個大秘密！你可知道本是同窗好友的張角和劉備，是因為一張「五兩黃巾」的借據 而反目成仇，釀成黃巾之亂？而赤壁之戰的的起因，竟是漢獻帝舉辦的赤壁龍舟大賽裁判不公？綁架漢獻帝，挾天子以令諸侯的不是曹操，真兇另有其人！《三國立志傳 3》重新詮釋三國經典橋段，絕對要你捧腹大笑，笑到不行喔！而在你的冒險途中，還有許多令人莞爾的小任務，動物園請你解決猖狂的野生動物，竟是可愛的國寶「熊貓」？陰險的曹操準備在墳場舉行招魂大法，讓劉備的宿敵－張角的冤魂甦醒跟劉備尋仇！更多的笑點讓你的三國旅程充滿歡樂！

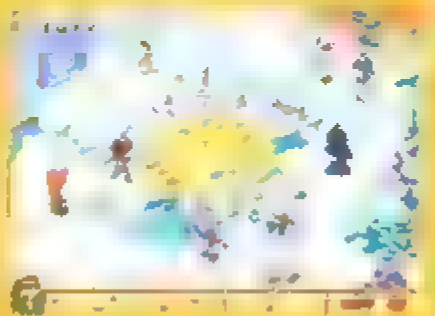


▲可愛的物件加上鮮豔的色彩讓人看了心情就好了起來呢～～

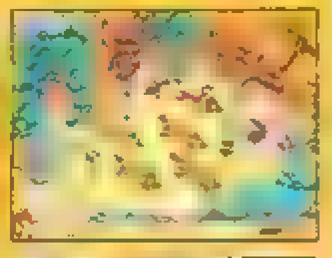
遊戲內容豐富 變化更多樣

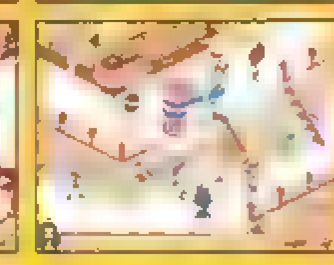
到底《三國立志傳 3》的內容豐富到什麼程度呢？我們就來告訴大家如何挑選兵器、如何運用法術、更重要的是提醒你一定要上網打夢幻裝備哨～

兵器運用



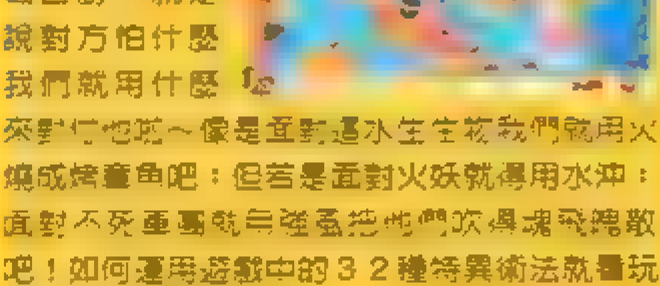
看看這狹長的冰天雪地，對戰起來還真傷腦筋…別急別急，依照地勢來慎選兵器可是很重要的。遊戲中共有長、短、弓、錘四系兵器。在狹長的地形適合用長兵器；在狹窄的地形就使用短兵器；長距離的地勢則用弓箭；而被大軍包圍時則須要錘兵器來殺出血路！抓到訣竅後，包準百戰百勝喔！



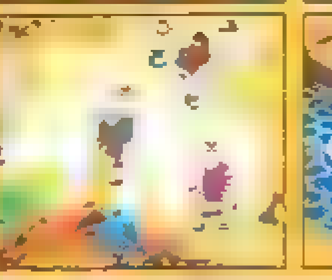
▲更多地形給你挑選

法術運用



對戰大魔鬼怪該怎麼辦？俗話說知己知彼，百戰百勝，就是說對方怕什麼我們就用什麼來對付他啦～像是面對過水生生花我們就用火燒成烤章魚吧；但若是面對火妖就得用水沖；面對不死軍團就要強暴把他們吹得魂飛魄散吧！如何運用遊戲中的３２種特異術法就看玩家的經驗與智慧潰～

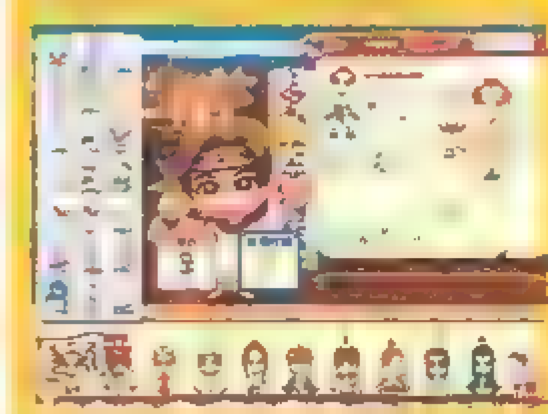





▲更多法術任你挑選

網路打寶

看到商店賣的好貨，肯定讓人心癢癢吧！但是好貴喔，怎麼辦呢？小編告訴你一個不用花大錢的方法吧！眼睛亮起來了吧！免費得到好貨的方法就是「上網打寶」！在網路無限擴充的世界中，不管是魔法裝備、獨特裝備還是成套裝備，都讓你取之不盡，用之不竭的啦只要在連線狀態登入遊戲，就可以享受網路關卡的打寶樂趣哨



＊CPU　Pentium 500 以上　＊記憶體　128MB　＊硬碟 未定
＊顯示卡　DirectX 8.0 以上 /32MB　＊光碟機 8XCD-ROM　＊音效卡 DirectX 相容





前作《征服Honey》的上市成了話題，但是，可遠觀而不可褻玩焉的上官擎和唐彥，卻讓大家心裡都有了遺憾，經過漫長的等待，現在，這個遺憾將被補足，延續前一代大受好評的遊戲風格，這一次《征服～愛情俘虜》不但有豐富的小遊戲、驚心動魄的劇情內容，還新增了上官擎和唐彥的事件，叫妳跌入他們的浪漫情懷中，無可自拔！

GAME INFO

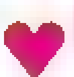


製作開發　朗太科技
代理發行　朗太科技
遊戲類型　養成追求
遊戲售價　NT399元　語言版本　中文
適用平台　Win 98/ME/2000,XP

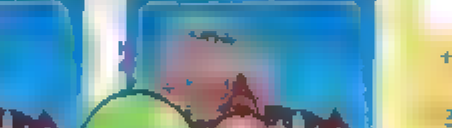
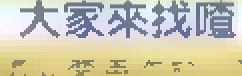




俏皮可愛的場景

《征服～愛情俘虜》雖然是再版，但是為了玩家，遊戲公司還是重新設計了不同於《征服Honey》、具有夏季舒爽感覺的場景，就連界面也全都翻新，全新的界面，叫妳有全新的體驗，各式俏皮可愛的場景，讓妳看了愛不釋手。

大家來找喳

大家來玩[illegible]《征服～愛情[illegible]子喬[illegible]玩過《征服Honey》的玩家[illegible]一點，找出到底兩張圖之間有何差別，才能[illegible]這個小遊戲喔！



大地圖

[illegible]《征服～愛情俘虜》[illegible]全新[illegible]除了青翠明綠人的輕鬆感之外，上面還有許多地點都是能觸發事件的當地，玩家也可到處逛逛，除了增廣見聞之外，或許能和他有意外的戀情發展喔！

調出一杯好酒

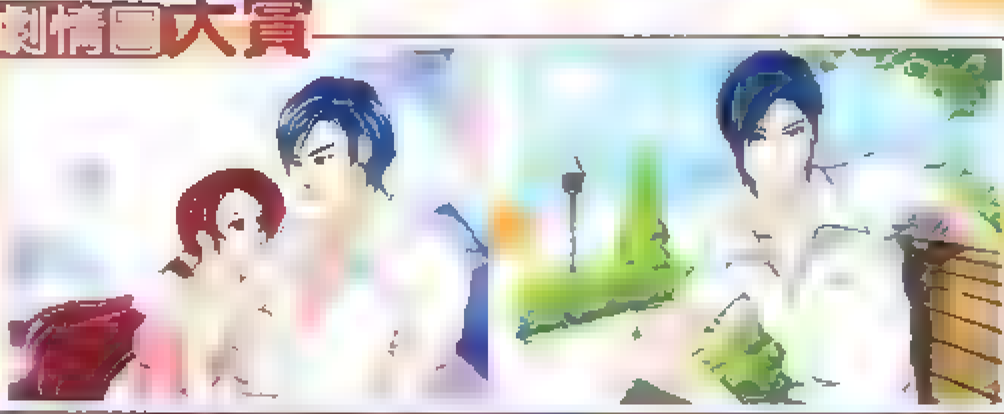
調酒也是門重要的學問喔～調得[illegible]手好酒更能讓他對妳刮目相看，喝酒調情更是高招，想抓住他的心就先抓住他的味覺吧！



最精采的故事內容

[illegible]故事內容，這一次大幅強化了戀情的氣氛，面對慕柏奕的狂放不羈，[illegible]，玩家們，妳能不心動嗎？這四位帥哥的風格迥異之外，[illegible]他們？這就要看玩家的功力了，多多充實自己，打造[illegible]都是讓自己更加迷人的要訣！想一次擁有四位情人嗎？《征服～愛情俘虜》等妳來挑戰！

劇情圖大賞



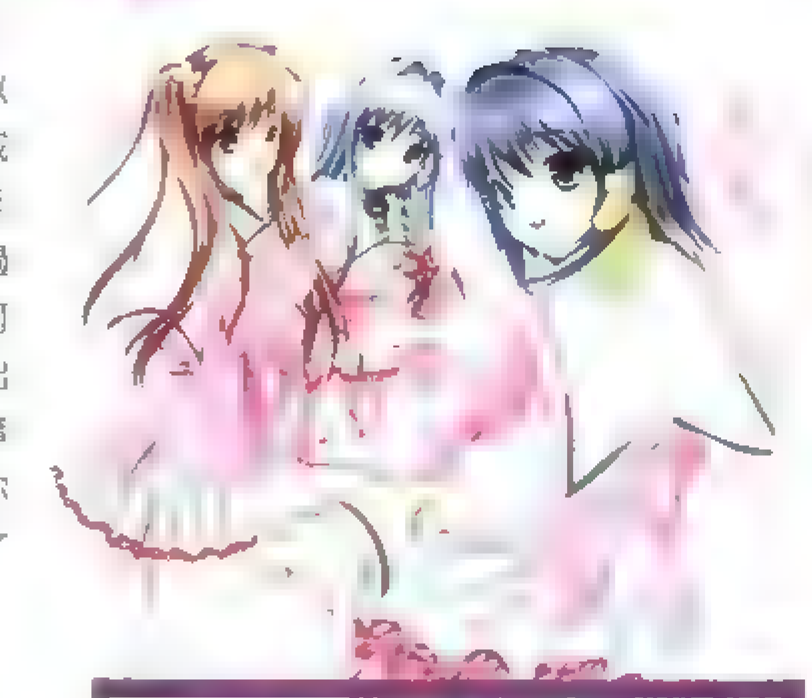


* CPU　CPU 586以上（建議Pentium III 1GHz以上）
* 記憶體　256MB RAM以上
* 硬碟　800MB以上
* 光碟機　8倍速以上光碟機
* 音效卡　支援DirectX之音效卡
* 顯示卡　支援DirectX8.0之顯示卡、800*600解析度

東洋館

決定自己的未來

原本在日本出生成長並與母親相依為命的主角高翔 璃遠，但由於母親早逝，身為一位世界知名畫家的主角父親，為了不讓主角孤苦無依便將主角帶在身邊以便照顧，就這樣主角從很小的時候便跟著找尋繪畫題材的父親奔走世界各地，或許是望子成龍的心態吧，主角的父親想讓主角繼承自己的衣缽，完全不管當時年紀尚小的主角是否接受，便全心全意的栽培主角成為一位藝術家，就這樣主角過了數年不屬於自己的青春歲月。但主角實在是受不了這種在父親羽翼下沒有任何自由和個人意見的生活，於是向父親提出他想要回日本的要求，但父親反而提出讓他回日本的條件『讓你回日本生活一個月，在這期間你就盡情做你想作的事吧，如果能夠找到能讓你發揮最大熱情的事，證明給我看就讓你留下，反之，你就得繼承我的衣缽，並永遠不得回到日本』，就這樣主角帶著嚴苛的條件踏上了歸鄉之路。





撰文：勇者AAA

每個人從出生到長大應該或多或少都有受到父母的影響吧，比如：『我的志願』、還是「我將來想成為XXX」啦，應該都有被父母觀念和期望所束縛著，不過稍大一點後開始會有一些個人的想法與父母的期望相左，這時就會形成所謂的代溝或叛逆期，不過在大家一味的要求家長多瞭解自己的時候，也請多瞭解父母的的想法吧。(還沒結婚生子但並不想受到現世報的勇者感言)





製作開發 DisAbel
代理發行 DisAbel
遊戲類型 學園戀愛AVG 18禁 男性向
遊戲售價 ￥9,240
發行版本 日文\DVD-ROMx1、CDx2
適用平台 J-Win 98/ME/2000/XP

官方網址 http://www.disabel.jp/

遊.戲.人.物.介.紹

櫻乃 涼葉

主角的寄養家庭櫻乃家的獨生女，比主角小了一歲，喜歡自己手工縫製一些可愛的服飾，個性純真浪漫，小時候天真的她曾與主角有過結婚的約定，至今仍無法忘懷，而今主角又再次出現在他的面前，讓她封閉的情感再也無法隱藏一口氣全爆發出來。



豪德寺 萌美

主角小學時期的同班同學，碰巧這次主角轉入她的班級再次成為同學，不過身為班長的她卻一開始就給了主角下馬威，說穿了其實是為了掩蓋自己喜悅的心情，主角歸國後，再次與主角相遇的她，為了確認自己對主角的心意，積極的表現自己。



三田村 花戀

主角的學姐，擔任學校演劇部社長一職，成績卓越外表秀麗待人和善，讓人有種溫柔大姊姊的形象，不過對於演戲有關的事相當的執著，在某一次偶然看見主角的話劇表演，對於主角的天分抱持高度的興趣因而開始接近主角。

SYSTEM REQUIREMENTS

＊CPU P3 500MHz以上 ＊記憶體 64MB以上 ＊硬碟 1G以上 ＊光碟機 2倍數以上的DVD-ROM
＊顯示卡 DirectX8.1以上支援，32MB RAM，解析度800x600 HighColor以上 ＊音效卡 Direct sound，PCM音效支援

我想留下來

於是，主角便在父親有條件的應許下回到了他當初出生成長的故鄉─日本。在經由父親的安排下住進了過去熟識的一名富商家中，過去兩家人曾經互為鄰居，當主角回到了這個令他懷念的另一個『家』時，發現幼時記憶的場景已經變了許多，連當初玩在一起的小女孩－涼葉也成長為一名亭亭玉立的少女，一些小學時的同伴都有所成長與改變，如今故鄉一切的一切對於主角來說是個既熟悉卻又陌生的地方，主角真的能在這短短的一個月，找到自己真正想做的事或是非得留下的理由嗎？



草薙 麻穗

主角的同班同學，萌美的親密好友，平時總是擺著那101號表情，在得知萌美對主角的心情時，便全力支持甚至還替萌美出主意，為了避免妨礙萌美的戀情甚至刻意疏遠主角，曾經休學一段時間的她，似乎有著一段不想讓人提起的記憶。

夢咲 ほのか

比主角早幾個月轉入學園的學妹，是個個性讓人完全摸不透的不可思議少女，沒有人知道她的來歷，獨自一人住在郊外的一棟大洋房，喜歡人偶和娃娃一類的物品，原本跟主角沒啥交集的她，因為某個事件的關係開始對主角抱有好感

小松原 亞衣理

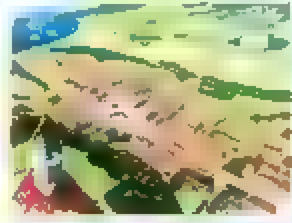
學校因為主角的轉入而特別指派的特別教師，擁有CG學專門技術的她因此成為主角的導師，個性直率認真，美式的開放教學風格很受學生的愛戴，由於本身也是畫像設計社團的顧問，對於擁有這類才能的主角也抱持高度的興趣。

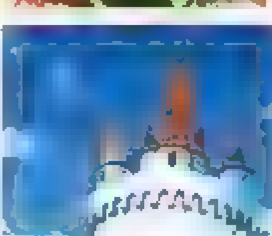
從前從前有個叫アルメダ的國家…

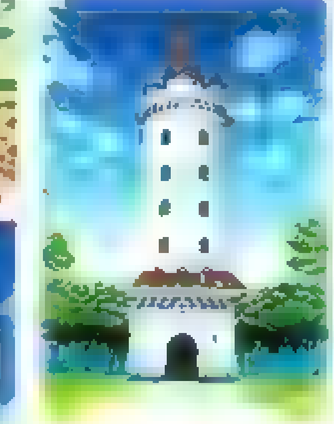


東洋館

這個國家在賢明穩重的國王治理之下，相當穩健的發展，而且有兩個王子。レオニス王子是好戰的狂暴派，而アル王子卻是喜歡書與詩的氣質穩重派。兩人是兄弟，但是王位繼承人卻是身為弟弟的アル王子，而這是因為アル王子的母親是地位較高的王妃所生，而對這個決定不以為然的レオニス王子，在壞大臣的慫恿「如果沒有アル王子的話，王位就是你的了」的說辭下…開始了暗殺アル王子的計畫，打算趁アル王子在狩獵的時候暗殺掉他，可是室內派的アル王子根本就不太出門啊！於是レオニス王子就拜託他的妻子ユインス邀請アル，被最喜歡的嫂嫂邀約，アル開心的參加了狩獵會，結果…中了暗殺者的箭，アル王子的身影墜落於谷底，得聞愛子之死而承受不了衝擊的老國王也因此駕崩，於是レオニス國王就此誕生…。











撰文：羽葉

不知道有多少人會有「我要當壞人」的念頭(除了經常領好人牌的人以外…)？或許有些人因為現實中的壓力太大，或是做好事卻沒好報，因此鬱積了太多的心理壓力於是決定作壞人，不過當壞人又豈是那麼容易的事呢？



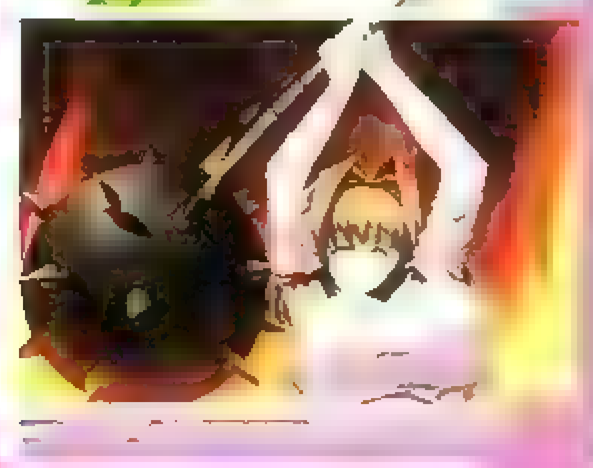
GAME-INFO

製作開發 すたじお綠茶
代理發行 すたじお綠茶
遊戲類型 戀育成調教AD。
遊戲售價 ￥9240
發行版本 日文/DVD-ROM
適用平台 J-Win 98/ME/2000/XP

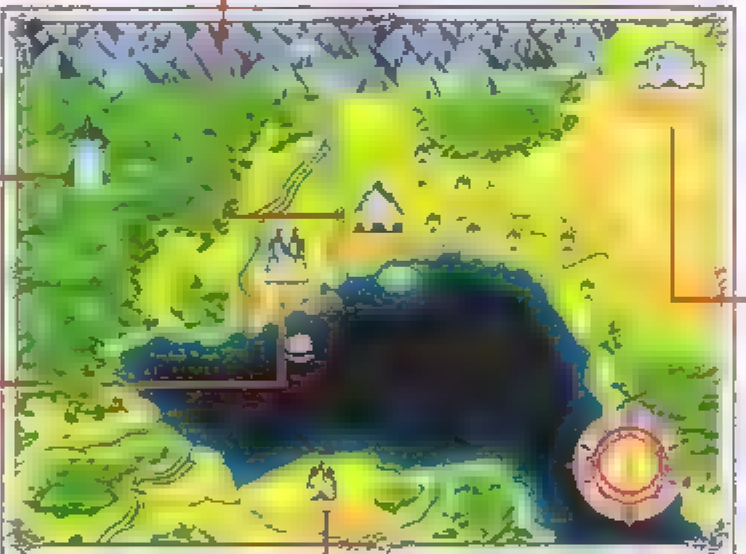
官方網址：http://www.studio-ryokucha.com







世界地圖說明



白色的塔
使用古代失傳的技術，在當代算是相當困難的七層建築。

神聖フォンカス公國
アルメダ王國內獨立的小國，元首為教會的司祭的宗教國家。

ディランド帝國
位於アルメダ王國東
[illegible]

アルメダ王國
(主角的故鄉)
北邊是稱作神之頂的山脈，西邊是魔物所居住的森林，南方是溫暖的海洋。

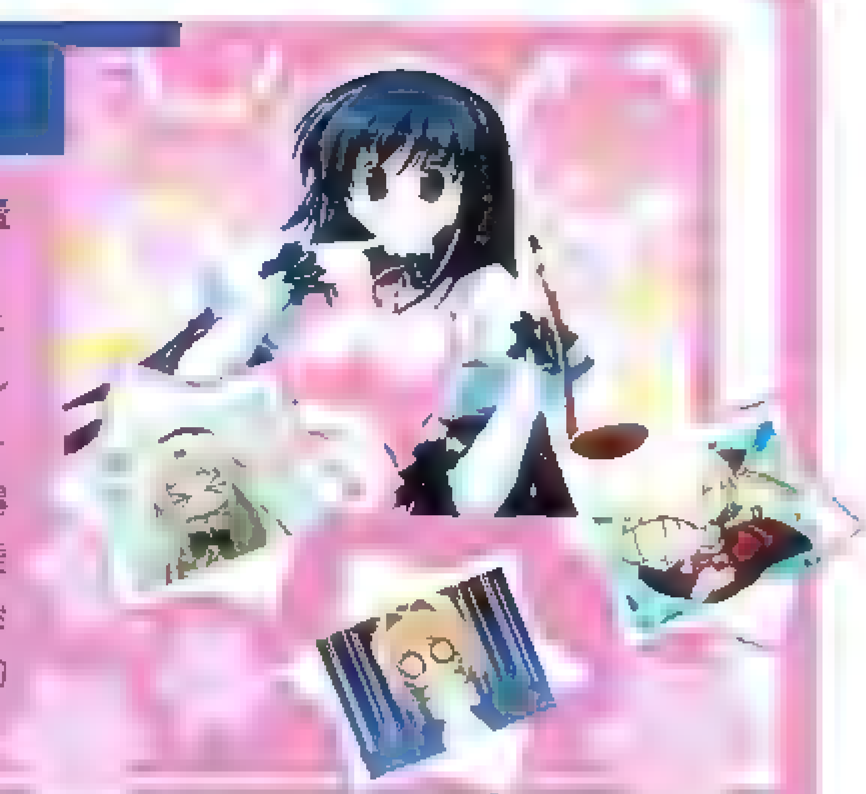
エトロマス王國
隔著內海，處於アルメダ王國南方的國家，是工業興盛的專業國家。

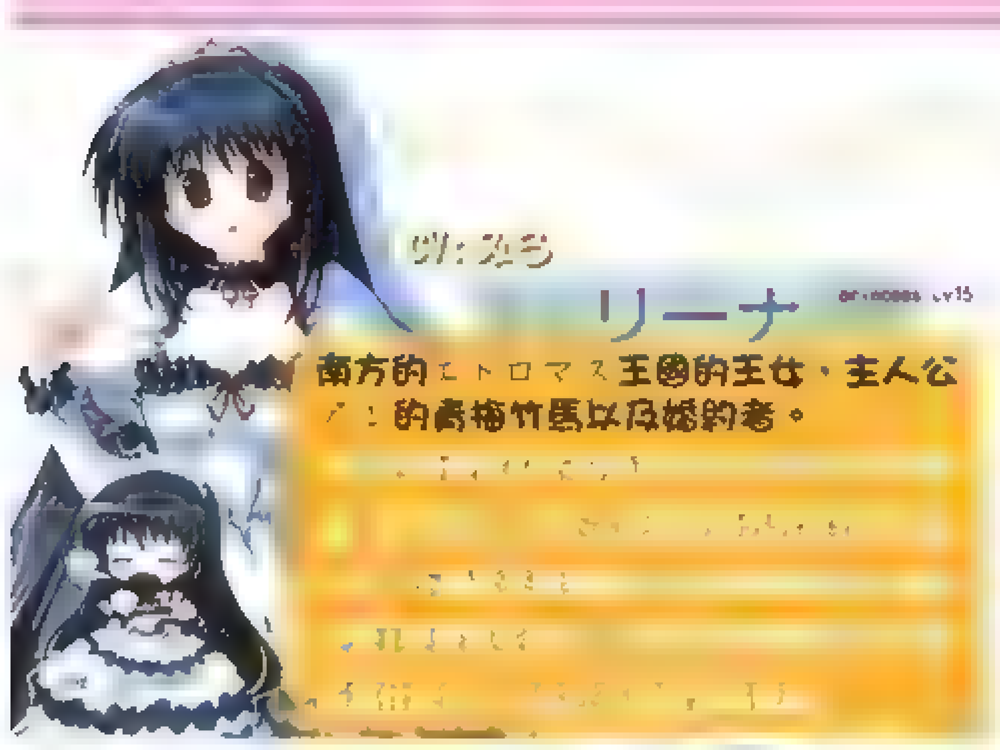
SYSTEM REQUIREMENTS

＊CPU P III 500MHz、推薦P III 866 MHz ＊記憶體 未定 ＊硬碟 未定
＊顯示卡 800x600 Full color ＊光碟機 DVD-ROM ＊音效卡 PCM

在此之時的某個森林中

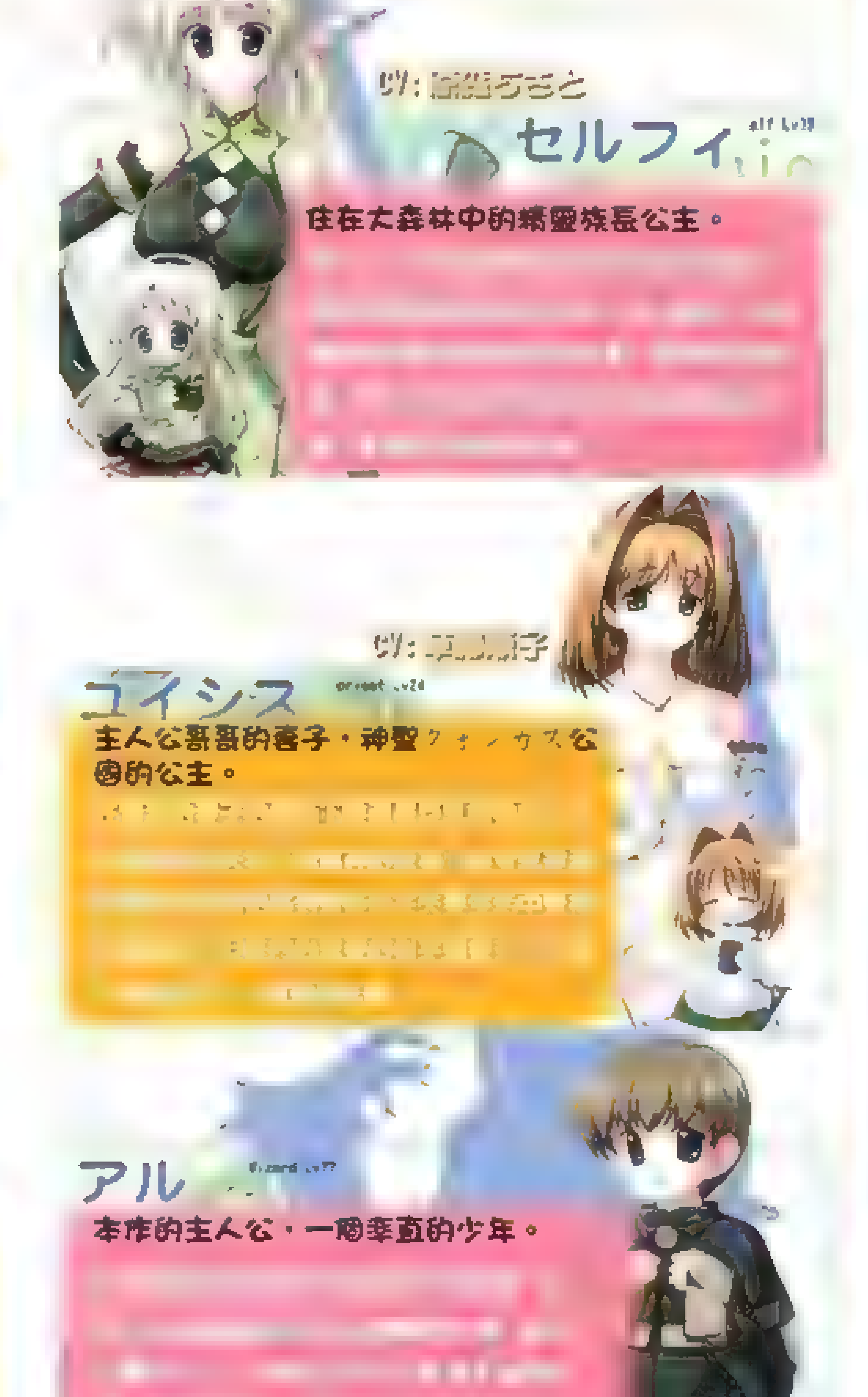
肩膀受了箭傷，墜落崖中的アル王子竟然還活著，往這個稱作「魔物森林」的禁忌的領域的深處走去，一座不可思議的白塔出現在眼前，而アル也被塔中的魔女接回去。然後過了五年的時間，成為魔女的弟子並且被她帶大，也從她那得知了事實的真相。於是，相隔五年之後，アル(原)王子回到城中，看著兄長冷淡的言語與嫂嫂懺悔的眼淚，接著，青梅竹馬的リーナ公主竟然也成了哥哥レオニス的第二王妃！於是發現事實的アル在嫂嫂的幫助下得以脫逃，回到了塔中的アル王子握緊小小的拳發下了宣示：「既然如此，我要…我要當壞人！當了壞人，我就一定要報仇～」所以，內心溫柔，而且又老實的王子就開始邁向復仇之路了，「呃…要怎樣才能當壞人呢？」不論怎麼試都會走回好人、英雄的路子的アル王子困惑著。究竟要當個壞人呢？還是繼續當個好人呢！





リーナ

南方的エトロマス王國的王女，主人公アル的青梅竹馬以及婚約者。



セルフィ

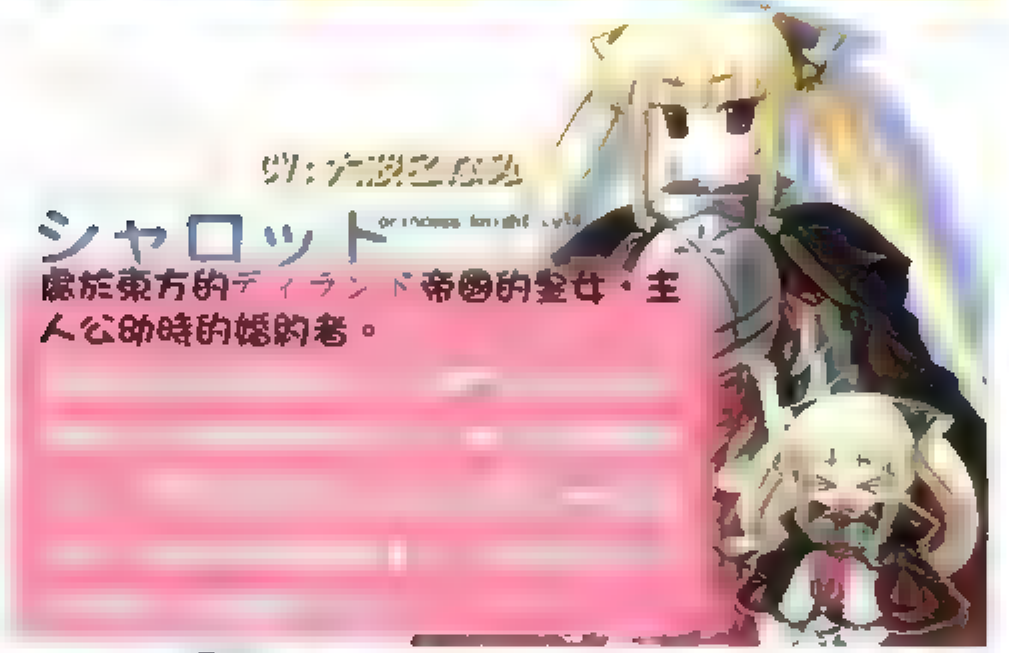
住在大森林中的精靈族長公主。

コイシス

主人公哥哥的妻子，神聖クォンウス公國的公主。

アル

本作的主人公，一個率直的少年。



シャロット

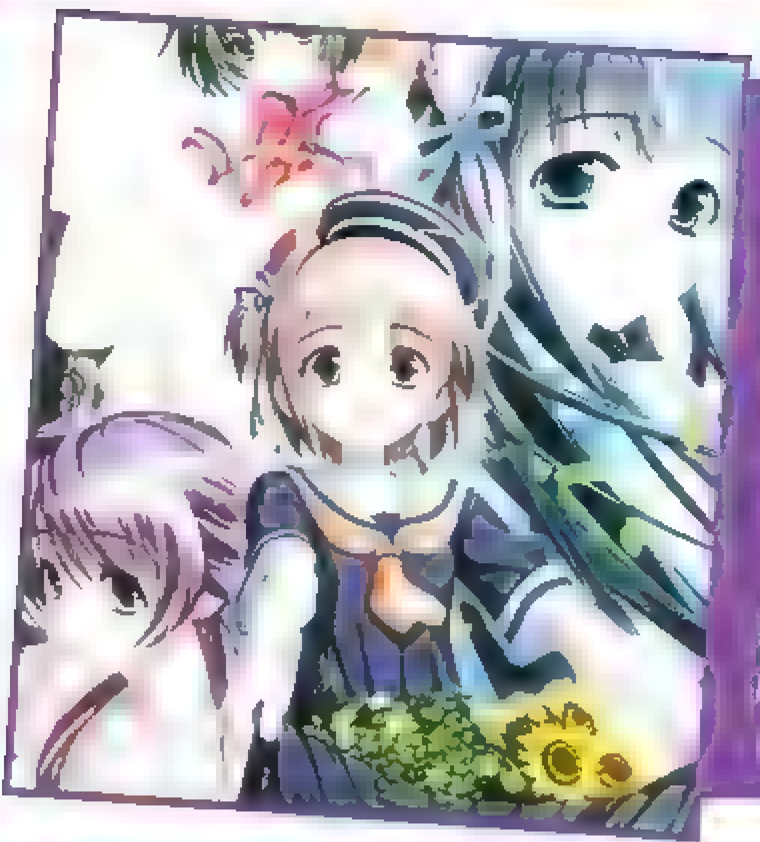
處於東方的ディランド帝國的皇女，主人公幼時的婚約者。



サーシャ

白色塔的主人，主人公アル的師父。

東洋館



暑假結束了
長久以來所就學的學校
[illegible]
離別的日子，幼年的伙伴們
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
那天，沒能說出口的事
那天，沒能交給她的東西
[illegible]

よつのは



撰文：邪騎士

很多遊戲編劇都很喜歡用〝青梅竹馬〞來編劇本，依照邪騎士的經驗談，青梅竹馬可分為兩種，一種是「你濃我濃型」此種的特色在於一起長大，所以女主角往往會因為日久生情而喜歡男主角，另一種則是「少小離家老大回型」此型是一開始就很喜歡主角，但卻因為某些原因而搬離主角，不過最後都會再搬回來再續前緣的…。

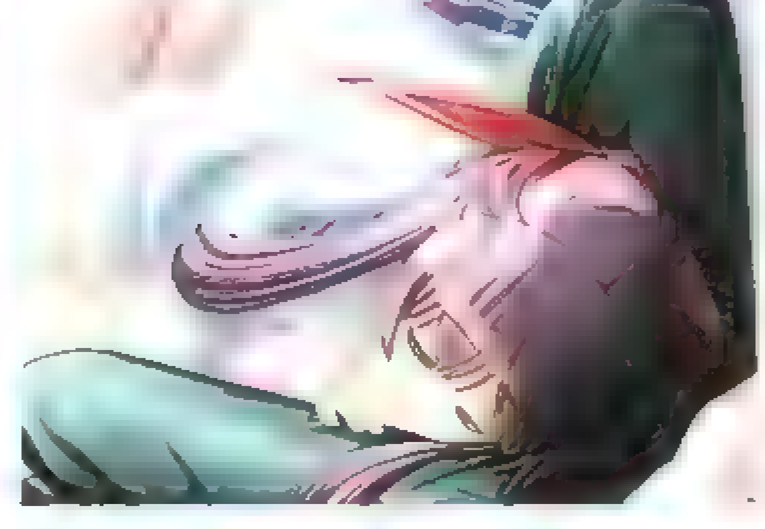


GAME INFO

發行日期 9-29

製作開發 ハイクオソフト
代理發行 ハイクオソフト
遊戲類型 幼年回憶探索學園ADV（18禁 男性向
遊戲售價 ￥8800
發行版本 CD-ROMx2
適用平台 J-Win 98/ME/2000/XP

官方網址：http://www.iam-hiquality.com/





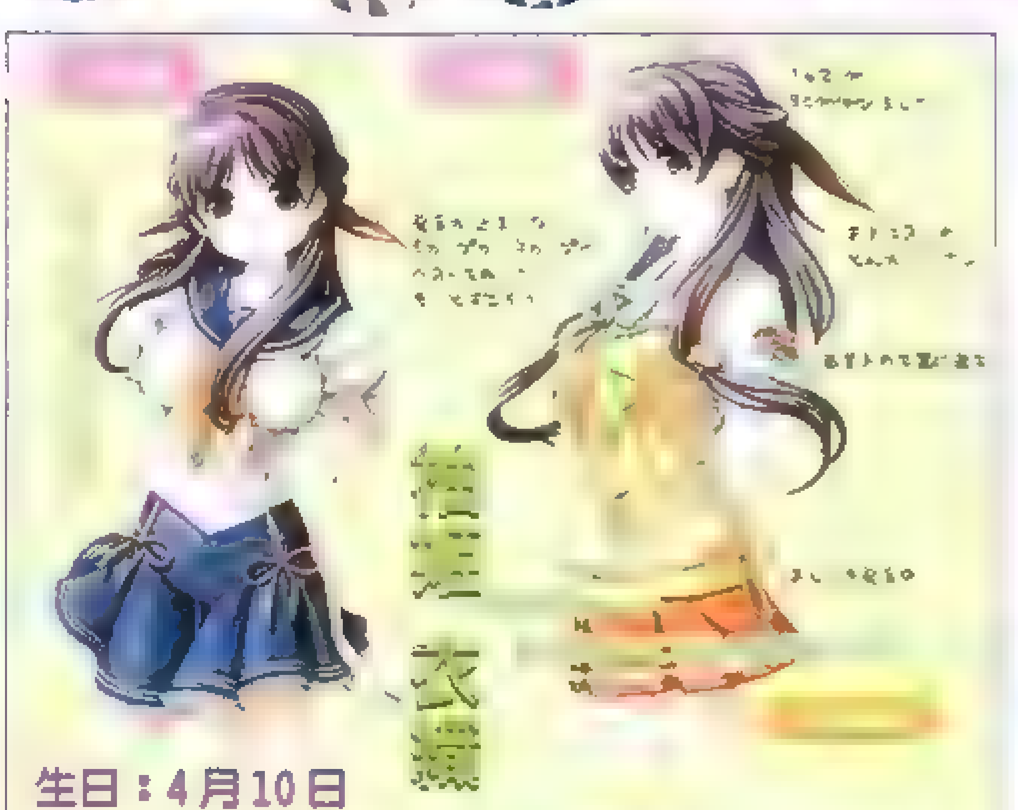
[illegible]回憶

在學校荒廢了三年之後，和闊別三年之久的幼年夥伴們再度相會，為的不是什麼，只是希望找出三年前所埋下的充滿回憶容器。和玩家再度相會的幼年夥伴不論是外表或內在都有所成長，不變的是她們曾經都是和你相識的女孩子，而曾是主角一行人共同就讀的學校，如今卻充滿了各式各樣的障礙，如[illegible]高的椅子跟桌子、快崩塌的台階，以及那無論如何也打不開的門。玩家一人，必須協助女主角們除去眼前的各種障礙和大家情感上的糾紛，而在找尋裝滿回憶的容器時，並發現學校裡滿溢著回憶的所在及物品！在這短短的數日中，大家一起住在房間裡面，把這三年的空白回憶通通補起來，此時和幼年夥伴的夏天回憶冒險就這樣展開了…。



＊CPU PII 500 ＊記憶體 256MB ＊硬碟 未定 ＊光碟機 16倍
＊顯示卡 16bit以上 ＊音效卡 支援DirectSOUND

遊戲人物介紹



柚理衣織

生日：4月10日

主角家中的食客，說好聽一點是個"年長的妹妹"，說難聽一點則是一個"吃閒飯的大姐"，在家中都稱呼主角為"哥哥"，在學校則否之。雖然外表相當成熟，不過卻很愛撒嬌，睡前有喝檸檬汁的習慣，不過喝一杯得加三杯糖…。

廢校後便被別縣市的親戚給接走了，現在在念商業系的學校，和三年前相比最令她自豪的莫過於日益豐滿的身材，雖然對於三年後可以再跟主角撒嬌而感到高興，卻對主角有點陌生的叫法感到不悅，她希望主角能像以前那樣叫她一衣織。



天城祭

生日：8月1日

每天早上總是從窗戶入侵主角房間的幼年夥伴，和主角的關係只能以孽緣來形容，成績優秀，運動神經極佳，但唯獨對奧賽羅棋束手無策，和主角比過128次從來沒有贏過，跟主角有時會是死對頭，有時候又是一起惹麻煩的共犯。

廢校之後，她是唯一一個留下來的人，在相當出名的娘樣學校就學，以前相當開朗好動的個性已經不復見，相當少開口說話，也不願意和人相互接觸，是眾人裡三年來個性變化最多的人，至於理由嘛！無從得知…。



貓宮のの

生日：4月10日

是個滿口關西腔的鄰居，主角家的家是她全一手包辦，料理技術可說已經到了名人級了。叫主角和衣織起床是她每天的工作，所以主角和衣織總是笑著說是被のの給扶養長大的，在學校擔任委託一職，同時也是美術部的永久暫定會員。

廢校之後，她便會回到了出生的關西，升上了普通科，雖然身高不滿140 但總是極力的說自己的身高有140 ，和主角再次相會之後，雖說自己的外表和以前一樣都是跟小孩子沒兩樣，不過在心中似乎想打破某種僵局…。



雪亞凜沙

生日：8月31日

和主角同年，身體相當虛弱而且非常沉默寡言，皮膚如同初雪一樣的白，乍看之下就如同人偶一般，下課休息的時候總是一個人在窗邊讀書，因此在大家的眼中是一位"難以接近的美少女"，不過她本人完全不知道這麼一回事，就算她想表達什麼事，卻苦於不敢說出口，主角可說是她唯一且最好的朋友，她總是希望自己能像衣織、祭還有のの她們一樣，能和主角互動的那麼頻繁。





故事的起源是位於和《幻燐の姫將軍》和《戰女神》相同大陸的某個半島之上，而在這塊看似美麗的土地上，卻有著令人想不到的殘酷戰爭發生，「魔族國ザルフ＝グレイス」的領主－魔人イグナート（主角）派兵攻打著鄰國「精靈國ルア＝グレイスメイル」，經過了長年累月的征戰，精靈國的國力可說是每況愈下，甚至還出現了分裂的局勢，而精靈族知道在這樣長久下去遲早會被消滅，便向主角提出了停戰的要求，而主角便向精靈國提出條件「只要把王女シルフィエッタ・ルアシア給獻上來便停戰」，而シルフィエッタ為了祖國的安危便義無反顧的和女僕アレサ來到了主角的宮殿，雖說她這麼做的確是給了自己國家片刻的喘息時間，但她永遠也想不到竟然是她這個舉動讓主角有了統一天下的野望和實力。



撰文：邪騎士

等了數過月之久，曾出過《戰女神系列》、《幻燐の姫將軍系列》的エウシュリー這家公司終於又推出了新的作品《冥色の隷姫》，說起這家公司可說是邪騎士最喜歡的公司之一，因為這家公司所推出的遊戲不僅遊戲相當有趣，其編劇下的各個主角也相當符合筆者的胃口，至於他們兩年四套作品，第二彈的本作就讓咱們先睹為快吧！

GAME INFO



製作開發 エウシュリー
代理發行 エウシュリー
遊戲類型 調教＋戰略SLG 18禁 男性向
遊戲售價 ￥8600
發行版本 日文 DvD ROMx1
適用平台 J-win 98 ME 2000 XP

官方網址：http://www.phoenix-c.or.jp/~eushully/

遊戲的概念及玩法

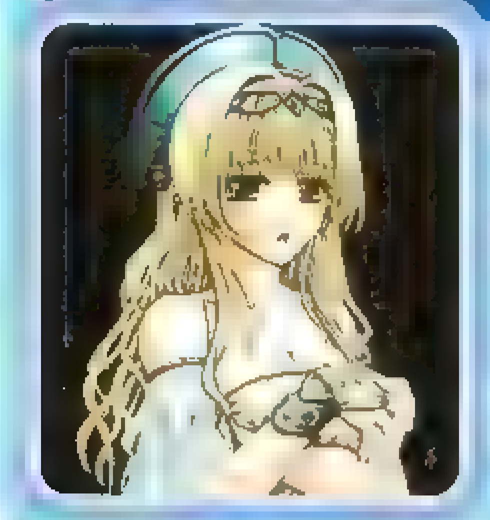
本作的玩法和之前エスクード出過的《英雄X魔王》有點類似，遊戲方式是調教加上戰略這兩套系統，玩家除了在戰略部份必須考量到很多地方，以利達到天下佈武的野望，而另一方面玩家對女主角的調教也是重點之一，要是玩家調教得好不僅能讓自己的國力提升，還有可能減少鄰國對自己國家的敵意，可說是最好用的兵器也是最強的盾！玩家所要挑戰的是這半島上的12個國家，所以玩家的目標除了自己的國家之外一共還有十一個不同的國家，而這些國家的種族也不盡相同，除了之前所提到的魔族和精靈之外，還有巨人、幻獸、魂族等等不同的種族！而且作戰的方法和前幾套作品完全迥異，除了單位的不同，還加入了佈陣、將領能力等等的要素，除了能讓玩家享受到人海戰術的快感之外，還有令人感到不可思議的勇者四人組，對上數以千計的幻想傳說式戰鬥（？），至於調教部份也有很多頗具創意的地方，不過礙於尺度範圍便不便在此提出，只能說想知道詳情的玩家到官網瞧瞧吧！



SYSTEM REQUIREMENTS
＊CPU PIII 500 ＊記憶體 128MB以上 ＊硬碟 2.5GB ＊光碟機 4倍以上
＊顯示卡 800X600、65000色(16bit)、4MB VRAM以上 ＊音效卡 未定

遊戲 人物介紹

シルフィエッタ[redacted]ルアシア

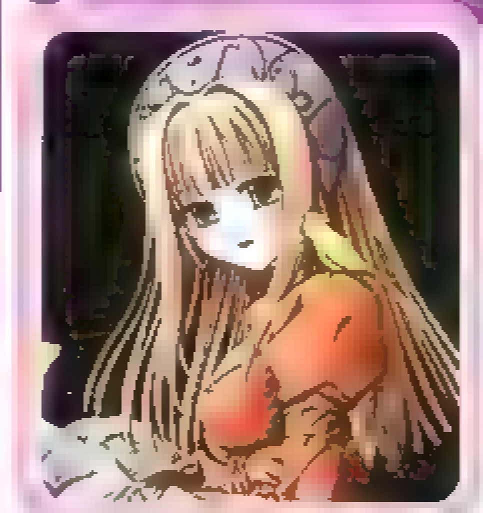


出　　生：ルア＝エルフ族
種　　族：ルア＝グレイスメイル第一王女
專長戰術：給與主角力量（？）

由於自己的國家被主角給攻下，為了國家的大局挺身而出的公主，雖說每日過著痛不欲生的生活，卻仍堅強的活著！



イルミテシア



出　　生：人類
種　　族：フェルティナ王國第一王女
[redacted]

フェルティナ王國唯一的公主，同時也是グレイオ王心愛的女兒，雖說和父王一樣頗受人民愛待，但對於書的熱情往往勝過一切，這點常令人頭疼。

フレイア[redacted]メイ



出　　生：上級精靈
種　　族：ルーファ族部族長
專長戰術：突刺メイ・イルーフ、水龍巻招聘

ルーファ族的勇者亦也是族長，[redacted]努力的想打開跟各國交流的門戶

セリル[redacted]ガヴリオ



出　　生：人類
種　　族：翠玉騎士團團長
專長戰術：槍術無雙「スピル・ブロード」

擔任王國翠玉騎士團的女性團長，因此有著「翠玉的少女」這個別名，由於在教會這個環境下長大，讓人感覺[redacted]

アレサ



出　　生：エルザリィ族
種　　族：シルフィエッタ專屬的侍女
專長戰術：幫忙シルフィエッタ

不是妖精一族，而是下半身為觸手的エルザリィ族（官方惡搞？這樣一來不是女僕破滅了嗎…）

ディクシー



出　　生：ワハシュラゴア、龍族
種　　族：龍族の巫女
專長戰術：延髓碎、メルトブレス

率領幻獸和龍族的巫女，可以變身為龍的型態，リガナ　ルー帶的統領，會義務的調停那裡所有的紛爭。

ティリ



出　　生：出生國不詳、是人工創造體
種　　族：主角的侍女
專長戰術：不明

主角專屬的忠實隨從，主角用禁術在迷宮中所挖掘到的人工創造體，凡事只以主角為第一考量，對別人則相當冷淡。

夜明け前より瑠璃色な



撰文：勇者AAA

在太空人登陸月球前，月亮一直是個讓人充滿幻想的地方，許多國家都有相關於月亮的傳說故事，不過自從登陸後所有幻想就在一瞬間破滅，雖然科技進步是必然會走上的道路，但是缺少了幻想的浪漫真的對人類是好的嗎？

GAME INFO



製作開發 August soft
代理發行 August soft
遊戲類型 戀愛AVG（18禁，男性向）
遊戲售價 ￥8,190
發行版本 日文DVD-ROM、CD-ROM
適用平台 J-Win 98SE/ME/2000/XP

東洋館





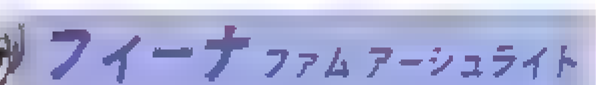




誓言 約定 他們的故事

「只要能夠和你在一起，就沒有問題了…。」不論是有見到還是沒有見到那裡的人，那裡都是讓人懷念的地方，或許在你出生後的日子，或是更久之前的時間，它都在那，從天空遙望著你，也望著微浪嗶嗶的海洋，綠意盎然的山峰，。它是那麼溫柔、冷酷、沈靜、明亮、朦朧，它是夜間照耀大地的月亮。傳說很久很久以前，位於太古時期那裡就已經建立了一個國家，一個從遙遠的地球也看不見的國家，如果那國家還有個美麗的公主，如果有幸見到了，那麼你會不會把她說出去呢？或許有人曾經見到過，但卻從未聽人提起過…。「因為我有你在身邊…。」

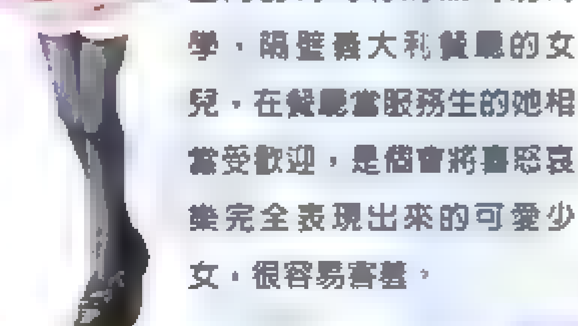
人物介紹



フィーナ ファム アーシュライト

9月29日　B型
162.3CM　B80 W56 H85

在主角家寄住的月之公主，擁有一身非凡的氣度，可以想見她受到了良好的教育，個性穩重責任感很強，喜歡仰望地球的天空，最愛的食物是桃子口味的奶油點心。



鷹見澤 菜月

5月23日　AB型
163.8CM　B88 W59 H86

主角的青梅竹馬兼同班同學，隔壁義大利餐廳的女兒，在餐廳當服務生的她相當受歡迎，是個會將喜怒哀樂完全表現出來的可愛少女，很容易害羞。

リースリット.ノエル

4月19日　B型
139.2CM　B63 W49 H67

主角上街閒逛時遇見的女孩子，對於周遭發生的事漠不關心，很少說話但總是語出驚人，很少談及自己的事情，所以其家世一切成謎

朝霧 麻衣

8月03日　A型
153.7CM　B78 W54 H79

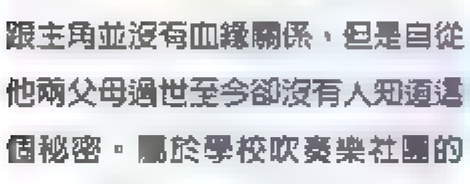
主角的妹妹，實際上是朝霧的養女跟主角並沒有血緣關係，但是自從他兩父母過世至今卻沒有人知道這個秘密。屬於學校吹奏樂社團的她，常常與主角一起練習長笛的演奏。



穗積 さやか

3月06日　O型
165.0CM　B86 W58 H86

主角的表姊，自從主角父母雙亡後便負起照顧主角兄妹的責任，是家裡的精神支柱，也是少數到月球留學的人之一，現在擔任「皇家博物館」的代理館長。



ミア.クレメンティス

12月22日　A型
148.1CM　B72 W52 H77

フィーナ奶媽的女兒，現在是服侍フィーナ公主的女僕，非常景仰公主的一切，這次公主到地球上來學習，便自願要與公主同行，只要為了公主的事便全力以赴。

官方網址：http://august-soft.com/

*CPU [illegible]以上　*記憶體 [illegible]以上　*光碟機 [illegible]倍數以上DVD-ROM，對CD-ROM　*硬碟 未定
*顯示卡 DirectX8.1以上之援，64MB RAM，解析度800x600 HighColor以上　*音效卡 Direct sound，PCM音效支援







撰文：勇者 AAA

最近又有不少人氣遊戲加入動畫製作的行列，讓過去是 18 禁的遊戲變成輔導級或保護級之列適合在一般時段放送的動畫，為的就是要讓大家都能認識他們的遊戲所改編成的動畫，進而發售一些相關商品，等等商業手段真令人咋舌，不過勇者不想看只有露小褲褲殺必死啦(゜口゜)！



發行日期 9/16

GAME INFO

製作開發 Navel
代理發行 Navel
遊戲類型 戀愛 AVG(18 禁 / 男性向)
遊戲售價 ￥8,190
發行版本 日文 \DVD-ROMx1
適用平台 J-Win 98 ME/2000/XP

官方網址：http://www.project-navel.com/navel/

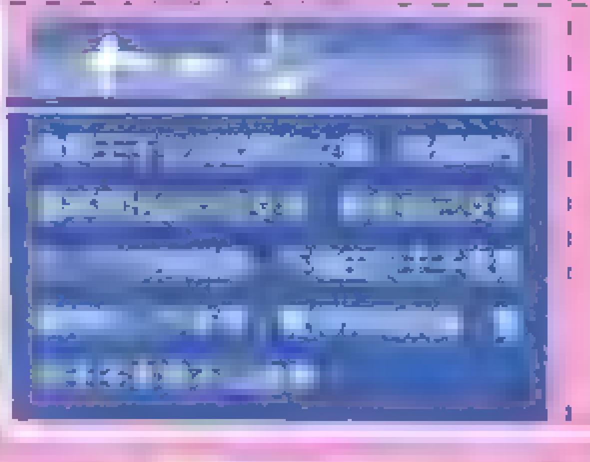
SHUFFLE！再一章

故事發生在悠閒的下午時分，土見 稟、綠葉 樹、麻弓和ネリネ一行四人待在ネリネ的房間研究剛從他處取得的未知魔法道具，不過因為不知該道具的用途而大傷腦筋，這時一旁不耐煩的麻弓和樹卻突然拌起嘴來，還引發了不小的騷動，但兩人突然的舉動卻啟動了魔法道具，在一陣閃光之後四人突然被傳送到一個讓人覺得熟悉卻又陌生的地方，在那裡他們遇見了與ネリネ有點相似的少女和一名似乎是女侍的女孩，在詢問之下得知他們所到的世界是 20 年前的魔界，而眼前少女不是別人，正是ネリネ的母親，四人這時才驚覺原本不屬於這時空的他們，是否會因為與這個時空的人相遇而使歷史有所改變，果不其然，原本ネリネ的母親應該會在這時與還是王子身份的魔王談一件攸關未來發展的重要事件，就因為他們的突然出現，而使應該發生的事卻沒發生，為了讓歷史重回軌道四人決定團結一致，要將被他們改變的部分重新修正回來，但也因此得知一些他們所不了解的過去…



人物介紹

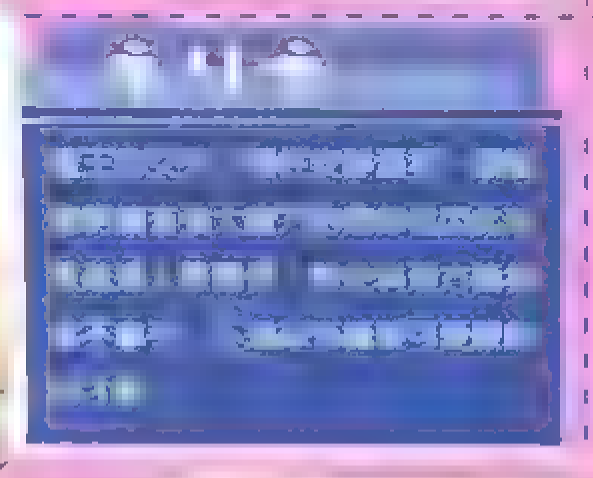


















遊戲發行表



■責任編輯 萬哥、妮比犬兒　■責任美編 下午茶

即時戰略、策略模擬類

遊戲名稱	發行公司	遊戲售價	發售日期
閃擊戰之燃燒的地平線	光譜	未定	[illegible]月
閃擊戰之雷霆萬鈞	光譜	未定	[illegible]月
鋼鐵克 2	光譜	未定	9月
三國立志傳3	光譜	未定	9月
羅馬：全軍破敵 — 蠻族入侵	SEGA	未定	9月(北美)
電影夢工場（中文版）	松崗	未定	[illegible]月
模擬市民2：美麗夜未眠（中英文合版資料片）	美商藝電	未定	9月13日
光榮武士（中文版）	英寶格	990元	9月14日
不馬屠城記	英寶格	990元	9月14日
武田信玄2（中文版）	英特衛	[illegible]元	[illegible]月中旬
百貨大亨（英文版）	英特衛	未定	[illegible]月下旬
花花公子：名模派對（中文版）	松崗	[illegible]元	[illegible]月[illegible]日
古巴飛彈危機（中文版）	英寶格	[illegible]元	[illegible]月[illegible]日
羅馬軍團	英寶格	[illegible]元	10月
模擬飯店[illegible]	松崗	未定	[illegible]月
明星志願[illegible]	大宇	未定	10月
中途島戰役	英寶格	1080元	10月
瘋狂企業（暫名）	英寶格	890元	11月
城市夢想家（中文版）	英寶格	[illegible]元	11月1日
模擬樂園[illegible]：野生動物園（中文版）	英寶格	[illegible]元	12月
世紀[illegible]國	智冠	[illegible]元	94年
闇之城＆幻境舍韆	智冠	490元	94年
艦隊任務之鄭和下西洋	智冠	[illegible]元	[illegible]年
A 列車 7	松崗	未定	94年Q3
星際大戰：戰場前線2	美商藝電	未定	94年Q4
新同盟時代2（中文版）	英特衛	未定	94年Q4
橫與惡2	美商藝電	未定	94年Q4
明星夢工廠2	大宇	未定	95年
軍團司令	英寶格	1080元	95年
文明帝國經典全紀錄	英寶格	2200元	95年
魔戒 中土戰爭2	美商藝電	未定	95年Q1
工人物語 5：帝王之路	松崗	未定	95年清明

遊戲名稱	發行公司	遊戲售價	發售日期
榮耀戰場	利遊娜	1060元	9月
賞金部隊	光譜	850元	9月
雷神之槌4	松崗	未定	[illegible]月
迅雷先鋒4（中文版）	利遊娜	1100元	10月
自戰天龍	英寶格	990元	10月
柏林攻防戰	英寶格	990元	10月
決勝時刻2（中文版）	松崗	未定	10月
戰雛，冰雲	英特衛	未定	10月
全球衝突：反恐戰爭（暫名）	英寶格	990元	11月
浩劫殺陣（中文版）	英特衛	未定	94年
F.E.A.R 突擊！（暫譯）（中文版	松崗	[illegible]元	[illegible]年
戰地風雲 2：特種部隊	美商藝電	未定	[illegible]年[illegible]
火線獵殺 3：先進戰士	[illegible]	未定	冬季（北美）
閃擊點行動 2	英寶格	1080元	95年3月
決勝之日：次世代	美商藝電	未定	未定
戰慄時空 2：消失的海岸線	美商藝電	未定	未定

動作類

遊戲名稱	發行公司	遊戲售價	發售日期
全面失控	英寶格	990元	9月14日
曙光特攻（中文版）	英特衛	未定	[illegible]月
王牌威龍 2	英寶格	990元	11月
駭客任務：關鍵抉擇（暫名）（中文版）	英寶格	990元	11月
刺客任務 血錢（暫）	英寶格	1080元	12月
臥底神鷹（暫名）	英寶格	990元	12月
天網追緝令（暫譯）	利遊娜	未定	94年
聖殿武士	華星	890元	94年
王者之劍	華星	890元	94年
哈利波特：火盃的考驗	美商藝電	未定	94年Q4
教父	EA Games	未定	95年Q1
僵屍：斯塔布斯	Aspyr Media	未定	95年
古墓奇兵 7（暫名）	英寶格	1080元	95年

遊戲名稱	發行公司	遊戲售價	發售日期
限制禁域（中文版）	英特衛	未定	9月下旬
地城領主（英文版）	英特衛	未定	9月下旬
龍晶傳奇（中文版）	英寶格	1080元	9月21日
新冰城傳奇（中文版）	英特衛	未定	[illegible]月
絕冬城之夜鑽石典藏版（原裝進口）	英寶格	[illegible]480元	[illegible]月
櫻花大戰4（中文版）	英寶格	750元	12月
新月傳說	智冠	699元	94年
艦隊任務之鄭和下西洋	智冠	399元	94年
亞瑟[illegible]天 英雄傳（中文版）	英特衛	未定	94年
鐵血聯盟 3	Strategy First	未定	94年
武林群俠	智冠	560元	94年
神鬼寓言	Microsoft	未定	94年Q3
網路新世紀 英雄 暫譯	美商藝電	未定	[illegible]4年[illegible]3
可樂米物語（中文版）	英特衛	未定	[illegible]4年[illegible]4
英雄傳說六（中文版）	英特衛	未定	94年[illegible]4
冰風之谷[illegible]（中文版）	英特衛	未定	95年
絕冬城之夜 2（英文版）	英寶格	1280元	95年[illegible]月

冒險類

遊戲名稱	發行公司	遊戲售價	發售日期
迷霧之島5	英特衛	未定	9月中旬
鬼屋魔影：死亡界線（暫譯）	英寶格	1080元	95年1月

其他

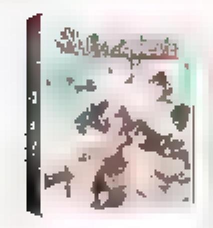
遊戲名稱	遊戲類型	發行公司	遊戲售價	發售日期
淑女遊夕權～千夜抄	戀愛冒險	光譜	未定	[illegible]月
美少女夢工場4	養成	暢訊	699元	9月2日
勁爆冰上曲棍球 2006	運動	美商藝電	[illegible]元	9月[illegible]3日
勁爆美國職籃2006	運動	美商藝電	1090元	9月24日
國際足盟大賽2006	運動	美商藝電	未定	9月26日
極速房車賽 2005	競速	英寶格	990元	11月
遙遠時空2（中文版）	文怪向	台灣光榮	未定	11月
老虎伍茲2006	運動	美商藝電	未定	94年Q3
極速快感：全民公敵	競速	美商藝電	未定	94年Q4

遊戲名稱	類型	發行公司	發行日期
奇蹟 Online	角色扮演	網禪	封測中
魔王之王 2	角色扮演	雲禹	封測中
黃方嶼王 Online	牌卡遊戲	因思銳	公測中
絲路 Online	角色扮演	松崗	封測中
神界 Online	角色扮演	網遊	封測中
熱血江湖Online	角色扮演	紅義	封測中
魔獸世界	角色扮演	智冠	封測中
麻雀 Online	益智	万城	8月封測
魔域	角色扮演	天晴數碼	8月封測
落戰	CC角色扮演	吉恩立	94年Q3
機戰	機甲遊戲	網遊	未定
SUN Soul of the Ultimate Nation	角色扮演	網禪	11月封測
王道 Online	角色扮演	數碼戲胞	94年底
To～晶鑽物語	角色扮演	未定	未定
功夫Online	角色扮演	鐵武	未定
王者之路 神話 EP 2	角色扮演	全球歡樂	未定
愛遊戲娛樂網	益智	全球數樂	未定
曙光 Online	角色扮演	優智數位	未定
時空幻境 永恆傳奇 Online	角色扮演	未定	未定
天龍騎士團 Online 諸神的契印	角色扮演	智冠	未定
英雄無敵Online	角色扮演	天晴數碼	94年底封測
魔界Online	角色扮演	未定	未定
龍與地下城 Online	角色扮演	未定	未定
公會戰爭	角色扮演	未定	未定
駭客任務Online	角色扮演	未定	未定
大航海時代Online	角色扮演	大宇	冬季封測
一騎當千	角色扮演	網禪	未定
Neo Baseball（暫譯：新野球）	棒球運動	未定	未定
暗黑破壞神 Online	角色扮演	未定	未定

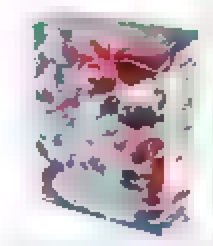
PS 本發行表僅供參考，遊戲上市日期及售價以公司公佈之消息為主！



九月已發行遊戲



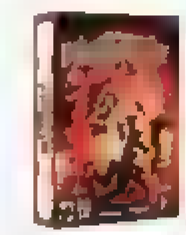
武俠群英傳
▶發行公司 智冠
[illegible]
▶遊戲售價 699元
發售日期 8月6日



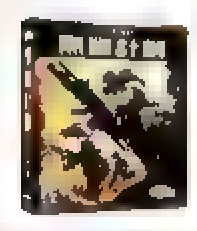
發明工坊 2
▶發行公司 光譜
[illegible]
▶遊戲售價 690元
發售日期 8月13日



121 特戰隊
▶發行公司 英寶格
[illegible]
▶遊戲售價 490元
發售日期 8月10日



末日危城 2
▶發行公司 台灣微軟
▶遊戲類型 角色扮演
▶遊戲售價 1290元
發售日期 8月16日



黑鷹計劃
▶發行公司 英寶格
遊戲類型 射擊
▶遊戲售價 490元
發售日期 8月10日



[illegible] (中文版)
▶發行公司 光譜
遊戲類型 冒險
▶遊戲售價 850元
發售日期 8月20日



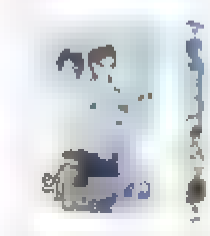
大[illegible]
▶發行公司 英寶格
遊戲類型 射擊
▶遊戲售價 490元
發售日期 8月10日



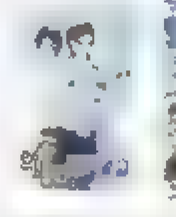
藍色天使隊
▶發行公司 光譜
[illegible]
▶遊戲售價 690元
發售日期 8月23日



決戰越南
▶發行公司 英寶格
▶遊戲類型 射擊
▶遊戲售價 490元
發售日期 8月10日



征服～愛情俘虜
▶發行公司 朔太
[illegible]
▶遊戲售價 399元
發售日期 8月23日



碇真嗣育成計畫
▶發行公司 光譜
[illegible]
▶遊戲售價 750元
發售日期 8月27日





九月份最想購買之遊戲排行表

1 上期排行 上上期排行



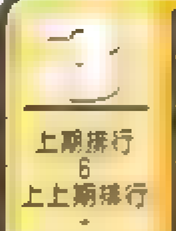
美少女夢工廠 4
遊戲類型 養成
發行公司 精訊
得票率 **20.85%**

2 上期排行 5 上上期排行



明星志願 3
遊戲類型 經營
發行公司 大宇
售價 未定
上市日期 10月預定
得票率 **12.27%**

3 上期排行 6 上上期排行

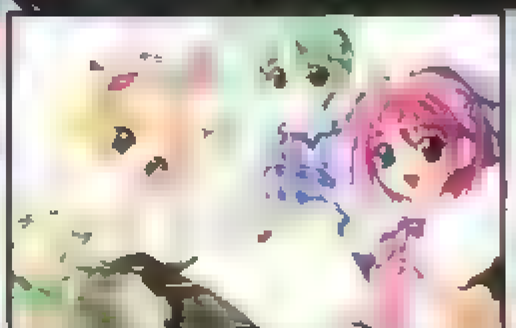
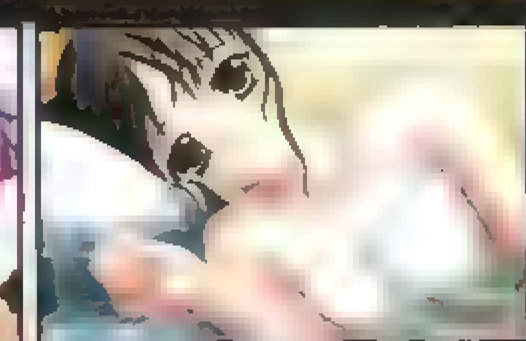
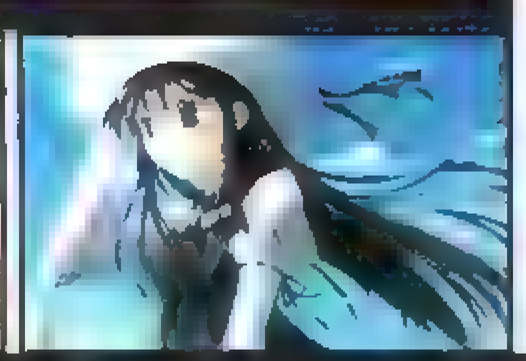


吸血姬夕維～千夜抄
遊戲類型 戀愛冒險
發行公司 光譜
售價 未定
上市日期 9月預定
得票率 **7.49%**





當人們的生活不再完全只是為了下一餐著想時，人類便開始製作各式各樣的遊戲來排遣多餘的時間，因此遊戲的歷史可說是伴隨著農耕時期一路走來，而電腦發明至今也有數十寒暑，雖說電腦遊戲只佔遊戲歷史的百分之一左右，卻也有著令人意想不到的發展喔～

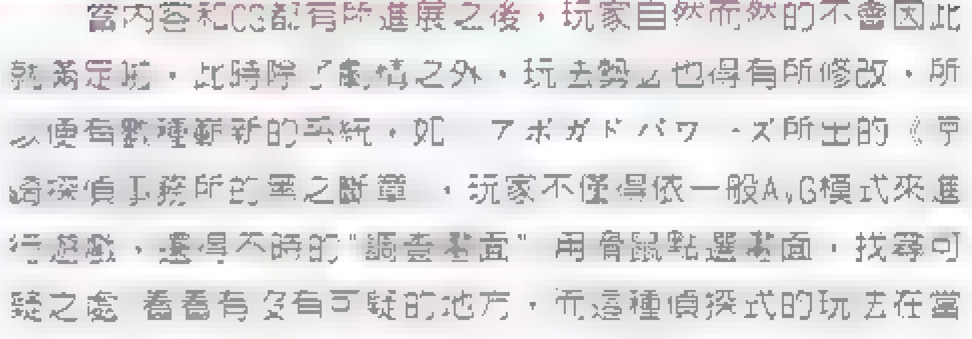




撰文/邪騎士

AVG類型

說起早期的AVG遊戲，在許多人的眼裡只是滑鼠或鍵盤按一按就可以過關的遊戲，之所以會有這種想法是因為在AVG遊戲剛發展出來的時候，遊戲的劇情並沒有太長，而且結局通常都只有一個，所以說玩家只要一直按下去便可以見到遊戲的結局，因此這種沒啥特色的遊戲便很容易讓人有種乏味的感覺，後來遊戲公司為了克服這點便試著加強內容，而且為了能吸引玩家還加入了不少的H畫面，那時候較為出名的作品莫過於E.F的作品《野野村醫院》、《河原崎家の一族》等（如果要追溯其實還可以追溯很多遊戲，不過邪騎士並沒有完全參與到那個時期，所以不太能為讀者解說），都是膾炙人口的AVG鉅作。此時正當AVG作品蓬勃發展，台灣卻發生了一件事，使得台灣的讀者不能完全參與接下來的盛事，那就是台灣禁止代理H GAME（台灣在早期H GAME是可以代理的），因此日本接下來所發行的H-GAME，幾乎是與台灣玩家絕緣了！

《河原崎家の一族》系列算是在當時較為出名的遊戲之一。



當內容和CG都有所進展之後，玩家自然而然的不會因此就滿足啦，此時除了劇情之外，玩法勢必也得有所修改，所以便有數種嶄新的系統，如「アボガドパワーズ」所出的《涼崎探偵事務所的黑之斷章》，玩家不僅得依一般AVG模式來進行遊戲，還得不時的"調查畫面"用滑鼠點選畫面，找尋可疑之處看看有沒有可疑的地方，而這種偵探式的玩法在當時讓許多玩家相當著迷！此外也有公司試過短劇情遊戲的合集，把幾套短劇情遊戲做個分段，然後合在一套遊戲裡一起上市，像是相當早期的遊戲《YES！HG》一樣，雖說現在不常見這樣類型的遊戲，但是偶爾還是會有相同作法的遊戲出現喔。



《涼崎探偵事務所的黑之斷章》的偵探式玩法，開創了AVG遊戲的新頁。

除此之外多重結局也漸漸成為AVG作品中不可缺少的要件，而學園劇情向來又是最受玩家所喜好的，不過很有趣的一點，如果加了養成的話那就不算是純AVG了，而要說到早期的學園AVG代表作就是《櫻花的季節》！不過除了玩法之外，也有遊戲針對內容作改編的，為了滿足玩家的各種幻想，在劇情上也讓角色有許多不同的設定，像是：護士、家教等等，而其中最有趣的作品，莫過於短劇故出一連串COSEI《Don't call me Amy》，雖說這些作品現在看起來都有些不成熟的地方，但是也因為這些作品的表現，讓後期的遊戲公司有所依據，進而創出現在各式各樣的AVG作品。

讀士服在H-GAME中是相當常見的造型。

時局的轉變

當遊戲公司漸漸地發現了玩家的喜好，便開始針對某一類型的遊戲全力發展，如：ZyX在醫院裡玩家以醫生的身份對護士及病人上下其手的《淫内感染》等，便是個相當不錯的例子，此時有不少人見到H-GAME界這塊大餅似乎有利可圖，便紛紛成立新公司來搶奪這塊大餅。時也～命也～AVG遊戲好不容易有個典範出來了，但卻被這些如雨後春筍般冒出的遊戲公司弄得慘不忍睹，一堆沒有內容只賣CG的作品一直推出，讓玩家又有了「AVG遊戲＝看圖遊戲」的感覺；正當AVG遊戲似乎又要開始沉淪時，有不少的遊戲公司試圖跳出來力挽狂瀾，雖說沒有完全改善沉淪的風氣，但是卻有令人驚豔的作品出現，像Leaf所推出的純純校園戀愛遊戲《To Heart》便是最典型的代表鉅作，這套作品不僅擺脫了萎靡不振的AVG遊戲風，更是為Leaf打響了知名度。此時有一家公司悄悄的誕生了，他們所推出的第一套作品《KANON》雖說畫面並不夠頂尖，卻讓不少玩家跌破眼鏡，該作的劇情真的是精彩無比，直到2000年他們又推出了一套作品《AIR》，那種感人肺腑的劇情發展、場景及音樂的安排，無庸置疑的可說是代表著AVG遊戲的另外一種更高境界，而這家遊戲公司的名字－KEY社，便也成為了AVG鉅作的代名詞！之後AVG遊戲的新指標便也被樹立了出來，許多遊戲公司開始製作內容、劇情極優的遊戲，就如同ねこねこソフト這家公司的《銀色》、《みずいろ》，Circus的《D.C.》、《水夏》等，而這樣遊戲多多的好景並不常，因為有一種遊戲又造成了更大的衝擊…



《AIR》被遊戲界奠定為AVG的新指標。

ねこねこソフト公司出品的《銀色》及《みずいろ》都頗受好評

《KANON》的精彩劇情讓不少玩家跌破了眼鏡。

[illegible]

2000年後泡菜的ONLINE GAME漸漸地盛行起來，玩單機版遊戲的玩家日益減少，就算一套再好的遊戲推出來，也不太能有以前那種長紅的銷售佳績，所以說遊戲公司若不能做到畫面、劇情、音樂等等都面面俱到的話，是很難從玩家手上賺到錢的，而山本和枝老師的Studio E.GO第一套AVG作品《TWINWAY》便是最好的例子，雖說由山本老師執畫，讓畫面有了相當不錯的表現，但是沒什麼內容的劇情卻成為了最大的敗筆，雖然接下來的AVG作品有試圖改變這種僵局，但卻仍然沒什麼起色；不過這種局面長久下來，之前林立的遊戲公司也開始倒閉了，只要作品出來不熱賣，那恐怕大羅神仙也救不得啊！但是一家遊戲公司只有一套作品熱賣，接下來的遊戲不爭氣也是不行的，就像是曾以限時對話模式《ぎりギりLOVE》聞名AVG界的林組一樣，雖說《ぎりギりLOVE》很優，但是後來的遊戲一直熱賣，現在似乎面臨了財務困難。所以說想在現在的AVG界中繼續混下去，那就得多多努力，做出讓玩家玩了之後很滿意的遊戲才行！



《ぎりギりLOVE》

非專題

最勞神傷財的扎手貨
RPG類型

撰文 羽葉

說真的，RPG遊戲真是很勞神傷財的扎手貨，雖然說起來其實在遊戲系統設計上最複雜的是格鬥遊戲啦，不過RPG類遊戲要有劇情、戰鬥系統、物品裝備（非必要，不過一般的大作幾乎都有這方面的設計）…這些東西要比單純的AVG複雜多了。不過畢竟RPG的「參與度」要比AVG高得多，玩AVG只能享受其中的劇情，卻不能夠感受當英雄作戰的感覺，因此製作上優良的RPG畢竟還是比AVG要來得容易討好玩家。而H Game中RPG的發展，最值得一提的當然是ELF。或許現在ELF給一般玩家最大的印象是《同級生》系列這樣的戀愛遊戲，不過早期ELF賴以成名的最大鉅作就是《Dragon Knight》系列，此外還有像《Metal Eye》系列、《シャングリラ》系列，雖然還是棋盤式的戰鬥，比較偏向SLG等等，而且其實最初《同級生》由於玩法的特殊，早期的雜誌不知如何分類的狀況下，還有幾家雜誌將其分為RPG的…。



《Dragon Knight》系列是早期ELF賴以成名的鉅作。

ELF獨到之處，就是極為高明的技術（《Dragon Knight》前兩代可是採用3D地下城的遊戲進行，雖然以現代的觀點來看也只是普普，不過以當年的美工加上技術算得上是相當出色的作品了），加上有趣的劇情；一代時最為人津津樂道的就是勢利眼的侍衛，前倨後恭的態度，讓整個遊戲就因為各個角色都有各自的個性而顯得極為出色，不像一般單純的作品NPC只是提供提示的工具。而到了《Dragon Knight 4》這個雖然在遊戲設定上較為傾向SLG的棋盤式戰鬥，沒有裝備、數值只有攻擊防禦，也沒有裝備品，但是在劇情上到達了極難超越的巔峰（雖然某些前輩是比較喜歡前三代的戲謔而比較不喜歡四代的沉重…），不過進入Windows時期之後的ELF在RPG這塊田地上的耕耘，老實說實在是相當缺乏，舊作移植了一個《Words Worth》，純RPG的新作沒有，令人期待的《Dragon Knight》系列重製與新作都完全沒有訊息…。

一個自私的勇者跟一個奴隸女魔法師

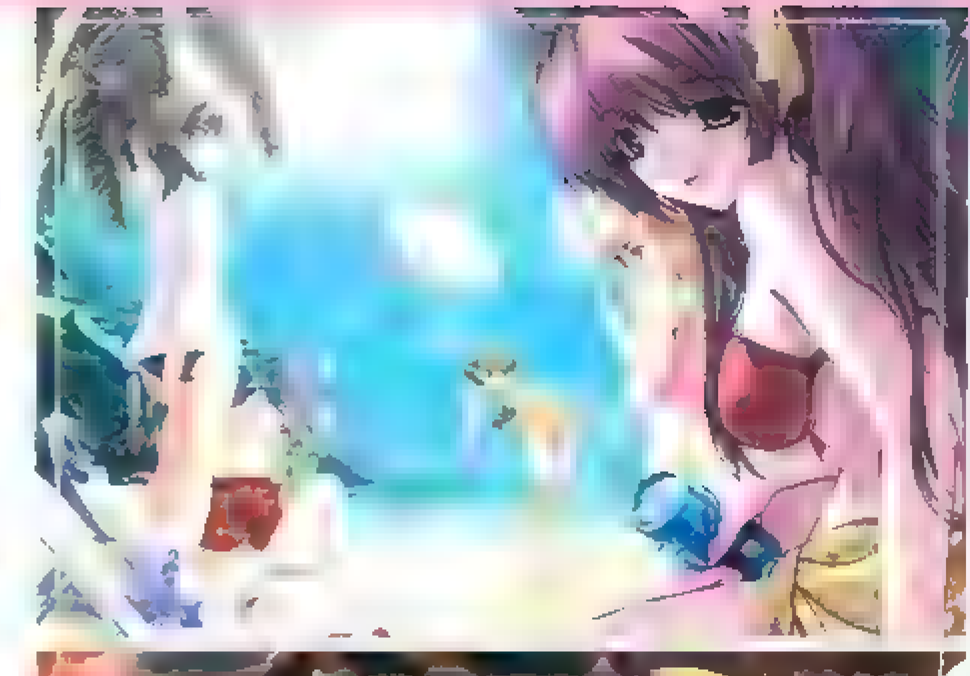


《ランス》系列

《ランス》系列的最新作－《ランスVI－ゼス崩壞－》去年才剛推出。

而另一個強豪，至今卻仍然在RPG這個領域付出了很大的心力，就是西之雄Alicesoft。這家最早靠《ランス》系列撐起半邊天的公司，最早的概念是逆向思考「一個自私的勇者」跟「一個奴隸女魔法師」這樣的組合而開始的另類故事，不過隨著一代代的推出，也創造了幾個有趣的角色，譬如：極受歡迎的強氣女魔法師－魔想志津香；趕鴨子上架的魔王－來水美樹…等等，而且這系列至今還沒斷，年前才推出最新作《ランスVI》系列作總共有九套，除了circus的作品跨平台移植分身無限段以外，還沒幾套作品在系列作上能超過這個數量的。此外，Alicesoft一直以來都不乏RPG類型的作品，名作除了《ランス》系列以外，還有號稱H Game劇情巔峰之一的《鬥神都市》系列(主軸甚對H Game的女體消費議題頗為深入…)，以及零星的一些作品，如前陣子才推出續作的《ぱすてるチャイム》及附在《アリスの館》中的《零式》、《Dungeons & Dolls》這種沒什麼劇情的無限城遊戲。

此外，十幾年的H Game史上，曾經轟動一時的大作，當然還有許多，譬如：曾經改版成中文，而且成為台灣早期日本遊戲玩家立為里程碑的《wedding Errantry 逆玉王》(Grocer)(在這說明一下「逆玉」的意義好了！日文中代表「釣到金龜婿」的用語是「玉輿」，「逆玉」就是反過來，男生娶了個有錢有勢的老婆囉~)，F&C的《ロマンスは劍の輝き》系列兩作，青AM-DVL老師獨特畫風的Zone公司的幾套如：《妖女亂舞》、《ASGALDH》、《紅蓮》等作，以及上本和校老師Studio e.go的《Man at Work》系列…等等。





《ぱすてるチャイム》

SLG基本上跟RPG相較之下，也是半斤八兩，同樣有著複雜的戰鬥系統，同樣要帶點劇情，只是因為遊戲內容往往是大堆頭的一整個部隊，或是誇張點像Alicesoft的地域征服型遊戲《大惡司》、《大番長》這種大地圖的戰略遊戲(雖然筆者始終認為這其實是SLG皮RPG骨…)，遊戲中登場人數近百人，雖然在主線內容上會顯得更為單純，不過在劇情上以量取勝，以為數極多的登場人物把劇情分成短短的一段段(H場景亦然…)。而說到SLG史上的大作，首推的還是Alicesoft，早期的《DALK》就是一代名作(後來還有復刻版本…)，稍晚的《鬼畜王ランス》(這真的是H Game史上最具代表性的里程碑…登場人物、劇情深度、廣度、遊戲性等等都極難超越…)，超搞笑的《ぷろすちゅ★でんとGood》，走可愛風格的《かえるにょ・ぱにょーん》，以及再進一步演化的地域征服型遊戲《大惡司》、《大番長》等等，不論是大型的戰略遊戲還是R.SLG類型的遊戲都是質量俱精，而且也一直持續有新作問世…(反觀另一個老舖ELF，在這種SLG方面的耕耘，頂多說《シャングリラ》系列跟《Dragon Knight 4》在戰鬥系統上近似SLG的型態，然後加個近期的《らいむいろ戰奇譚》)。其他的名作，早期的名作像是F&C的《ストロベリー大戰略》(年代久遠…筆者也只聞其名…)，近期這類的名作倒不少，像是Leaf的《うたわれるもの》，Studio e.go的《Castle Fantasia》系列三套更是極為出名的作品(而且2、3代還有中文版)，以及Xuse(本醸造)的《風と大地のページェント》、《永遠のアセリア》，タリスマン的《Blaze of Destiny》系列等等。





Alicesoft的地域征服型遊戲《大惡司》及《大番長》，遊戲中登場人數往往近百人。



《Castle Fantasia》

走可愛風格的《かえるにょ・ぱにょーん》

基本上RPG、SLG類的作品都是只要做得出來，就會有一定程度的好評吧，畢竟能有這樣的互動性的遊戲至少印象分數就會高一些了。除非劇情或是系統作的爛爛被罵到死…。

註：這裡所指的以戰術戰略模擬與所謂的S.RPG為主，而暫時排除養成模擬遊戲。



撰文/勇者AAA

FANS類型

[illegible]

過去，在日本地區電腦這玩意兒還可說是相當昂貴的玩具，普遍率也不是那麼高，但還是靠著秋葉原系[illegible]默默在背地裡支持著日本電腦遊戲軟體業界，隨著[illegible]的開始，這些窩在家中的隱者也因經濟快速起飛紛紛浮上檯面，人數也有增加的趨勢，使得過去苦撐[illegible]的業者們也有了資金，讓過去一些只是擁有四色簡單圖形紛紛挺進16色甚至於是256色，短篇劇本的直線故事也變成擁有多向分歧的發展，音樂也因為音效卡的誕生不再是嗶嗶嗶，許多讓當下玩家津津樂道的大作也在此時期出現，也由於這些大作的關係，步入的玩家越來越多，這塊餅也開始受到許多人的重視

直到近十年來，一直有很多新興的遊戲公司如雨後春筍冒出，遊戲市場的產品數量之多可說盛況空前，可謂是遊戲業界的全盛時期，許多相當不錯的作品也一一問世，而其中不乏有讓人作為比較基準的名作出現，對於遊戲公司來說這些基準遊戲是讓公司聲名大噪的利器，但是卻也成為了自己兩面刃，日後所製作的遊戲不免會被拿來比較，也因此某些公司因為想不出新的企劃而陷入低潮，製作[illegible]感，原因只是—他們無法超越自己。



一騙再騙《D.C.White Season》系列

《D.C.White Season》內圖一張

延燒到現在依然熱門的《D.C》



還頗有人氣的《MAPLE COLOR》

用舊圖+桌布就拿出來賣的《DEEP BLUE》精選(？)



精選一：《Lost Passage》



精選一：《3LDK》

[illegible]

在靠著降低成本製作量產的遊戲，或是以過去的口碑苦撐製作還在水準之內的遊戲存活下來的公司，也算是歷經了一段苦日子，不過隨著新的技術出現，遊戲畫面也不斷更新，於是有些公司抱著「如果做不出超越名作的東西，乾脆讓名作再現」的想法，將自家在PC9801或是WINDOWS初期的作品，以全新的技術，重新繪製的高畫質CG再度出現在新舊玩家的眼前，自然是再次獲得大家的注意和青睞，也讓有點低迷的業界注入了新的活力，不過這樣舊瓶新酒的手法本來就只是權宜之計，再次復活的業者們當然不可能只靠這招吃遍天下，在延攬知名腳本師和一些在同人業界小有名氣插圖或漫畫家擔任原畫所組成的夢幻製作小組，一些堪稱新世代的名作也在此紛紛出爐，而這次部分遊戲公司也不再墨守PC GAME的市場，將人氣作品跨平台推出獲得不少迴響，更甚者還將遊戲再一次弄回PC，搞個啥完全版再一次大發利市。但是，並不是有很多存活下來的公司都有這樣的心臟或是資金，雖然他們手頭上也有一些算是膾炙人口的名作，但是胡亂的投資必定死得很慘，於是前述公司所推出的完全版概念便在此得到了新的詮釋，那就是不必拐那麼大彎作啥劇情加強或是新圖像、新要素的加入，直接做一片後繼產品就行了，不過這就有點像資料片了，於是便產生不須原作主程式也能玩，遊戲內容只是一些原故事沒交代的章節，和一些新舊圖交替的FANS DISK了。

FANS DISK說穿了其實就是「一個願打一個願挨」的行為模式，雖然買的人明明就知道華麗包裝下真正的內容物其實就那麼一丁點東西而已，但是，基於如果沒收集到最完整且毫無遺漏就不算收集，或就不是收藏家的心態作祟，就算不甘心也是得掏出錢買下來，這點就像是貓王的唱片年年都會拿出來賣，每次賣都加入一些啥勞子未發表新歌啦，原專輯中沒公佈的另一種唱法啦等等，弄得每年還是有一堆歌迷買這種「新歌加精選」的"新"專輯(勇者絕對沒有影射什麼…)，局外人會很明顯的認為這樣是騙錢的作法，但在FANS的眼裡這可是更接近偶像或是完全收集、收藏的大好機會，而且如果在他們的收藏品中如果少了那麼一樣，他們可是會因此抱憾終身的。當然，如果持續的利用這樣吸金方式也是有缺點的，畢竟故事再怎麼追加也都有一定的極限，於是又出現了新的構想，便是將遊戲的型態改變(如：SLG改成AVG等等)，故事還是跟原來一樣，但因為玩法不同又變成另一款新遊戲販賣，或是該遊戲並不是以故事著稱而是原畫，便商請原畫師再以該遊戲為主題繪製新的圖，更請人照著原作的特點設計」遊戲，再以小遊戲破關會得到(假的)未在遊戲中發表的圖啦！還是一些設定稿…等等之類，讓許多死忠的FANS再次掏空腰包，買下這些「夢幻逸品」以滿足收藏的慾望。

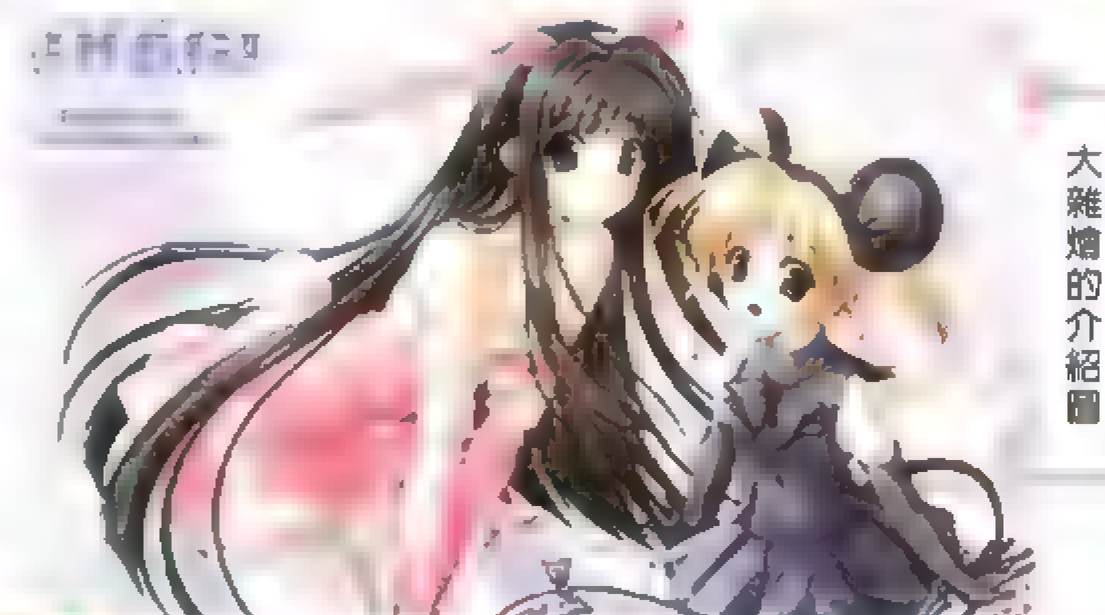


TONY大師操筆的AFTER…



騙很大的《After… Story Editionn》(前兩款的合集＋一些東東)

..03 Ciel ©Tony



大雜燴的介紹圖



跟著人家趕流行的小遊戲DISK



勇者當年停刊時的未完成評析



萌娘合集BOX (＝　＝)

>>> 永無止盡的敗家之路

最近有部分的遊戲公司已經將這樣型態的遊戲變成他們家的主力產品之一了，而且同一個遊戲可能已經用這樣的策略賣了好幾次，再加上只要把遊戲光碟再搭配上其他遊戲與相關的周邊商品(如：抱枕、馬克杯、人物GK等等)搭配出售，哪個死忠的FANS不是乖乖掏出錢包到櫃檯結帳，而且不但不會覺得被遊戲公司坑，反而還會要求遊戲公司應該出哪些其他的相關商品，因為對於這些御宅族FANS的收藏家來說，只要身邊能有更多印有偶像身影的圖片，再多他們都不會嫌，對他們來說能夠抱著、親著、蓋著、拿著、看著、絹?著…是非常幸福的事，再加上最近已經邁向動畫化的遊戲也有日益增多的趨勢，讓FANS的人數不減反增，雖然望著不曾胖過的錢包，但這些FANS們從不會手軟，遊戲公司也因為這樣無窮的商機大發利市，不過再這樣下去的話會導致這些不知長進的遊戲廠商不再製作新遊戲，因為這錢太好騙了，所以FANS們…該收手了。



評遊戲

撰稿作家 Bishop　製作公司 Gas Powered Game(GPG)Corp　代理公司 台灣微軟　遊戲類型 角色扮演(RPG)
建議售價 NT$1290　基本配備 P-4 1.7GHz或AMD Athlon同等級的CPU、512MBRAM、2.3GB以上未壓縮硬碟空間、8倍速以上CD-ROM或DVD-ROM光碟機顯示卡、支援DirectX 9.0c的128MB AGP顯示卡(ATI Radeon 8500或NVIDIA GeForce FX 5700或以上之顯示卡



末日危城2

《末日危城》在一代相當受到許多玩家的歡迎，在當時以著令人驚豔的畫面水準以及快節奏的戰鬥系統讓玩家感到驚豔。但是經過三年後，這次所推出的《末日危城二》的表現反倒不怎麼出色，而其原因有許多，並且在整款遊戲經過「完整」中文化處理後反倒更令人覺得興趣缺缺，在這裡的完整指的除了內容中文化之外，連語音也中文化了；筆者個人對於中文配音的部分，真的希望配音員能夠再加強，不然採用原來的英文配音搭派配中文字幕應該也很不錯，至於對中文配音過敏的玩家建議可以在對話裡面把語音關掉。(沒辦法筆者真的受不了配音員字正腔圓又死板的念出這些台詞的感覺，聽到這樣的配音真的會破壞玩遊戲的心情…)

REVIEW

▲官方網站：http://www.microsoft.com/taiwan/

步調依舊快速

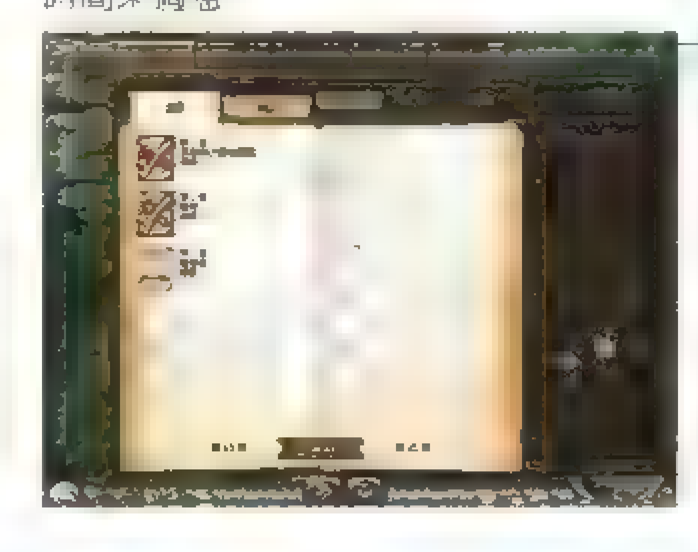
[illegible]



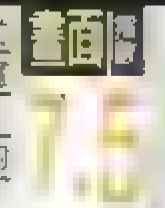
在眼前的這個神秘涼亭裡唸出咒語就可以獲得新的法術

難度過高與不良的系統設計

當玩家被打倒後會陷入昏迷狀態，在經過一段時間後會自行回復，在這種情況下只要隊伍不是全滅的狀態，可以用自戰自走的方式，等待昏迷中的隊伍醒過來再繼續進行戰鬥。不過這個昏迷狀態也不是完全無敵的，要是玩家在這個狀態下再遭到敵人的攻擊，角色會直接死亡的，NPC能夠自己重回戰場這項設計無疑是一項對玩家有利多的設計，而雖然有這些體貼的設計，但是遊戲的難度相對上也比較高，即使是在初期也常常會遇到幾乎碰不得的敵人但是又必須打的敵人，只要被摸到血條瞬間掉個一半，三分之一的也常有，在運氣不好的狀態下常常會須要不斷復活，來來回回打上好幾次才能夠順利清除，再加上路上小兵總是成群結隊的來拜訪你，在不斷重複這些的過程下，反而令人感到乏味。在遊戲的過程中，常常會需要進行視點變換，但是這個視點變換的系統有許多不方便的地方，玩家在轉動攝影機角度時有一定限制，沒有辦法三百六十度進行旋轉，每當攝影機高度提升到一定程度時便沒有辦法再繼續往上提升，這樣的情況導致有些位於高處的敵人並不容易被察覺，有時候一踏上高地馬上迎面而來的就是一掛又一掛的敵人來道歡迎，而這個狀態要是玩家常注意小地圖其實還是可以防範的，只不過這種視點切換的方式在觀察地形時真的不是很方便，雖然遊戲裡面也提供了以滑鼠移動攝影機視角的方式，但是這個設計並不是像第一人稱射擊遊戲般撇動滑鼠來改變視角，而是把滑鼠移動到畫面邊緣來移動鏡頭，這對於習慣第一人稱與即時戰略遊戲的玩家而言可能要花點時間來適應。

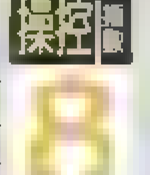


在事件欄裡面會記錄目前的任務目的，玩家可以隨時查詢。



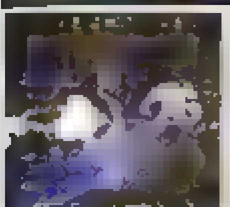
畫面指數 7.5

遊戲進行時，角色本身並不是相當清晰，但是當畫面轉到劇情演出狀態時，人物身上的細節與特色的確是一覽無遺。



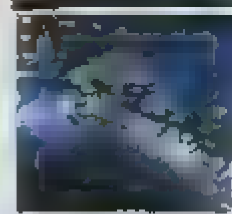
操控指數 8

在操控系統上面並沒有太大改變，在一般操作上大致[illegible]



音效指數 8

撇除中文配音不論，在遊戲裡頭的管弦樂相當動聽[illegible]


內容指數 7

以動作遊戲來講這款遊戲還不錯，但是對於一款[illegible]

平均指數 **7.5**

整體表現上平平，如果遊戲能夠改善鏡頭視角以及中文配音問題應該可以讓遊戲更吸引人。

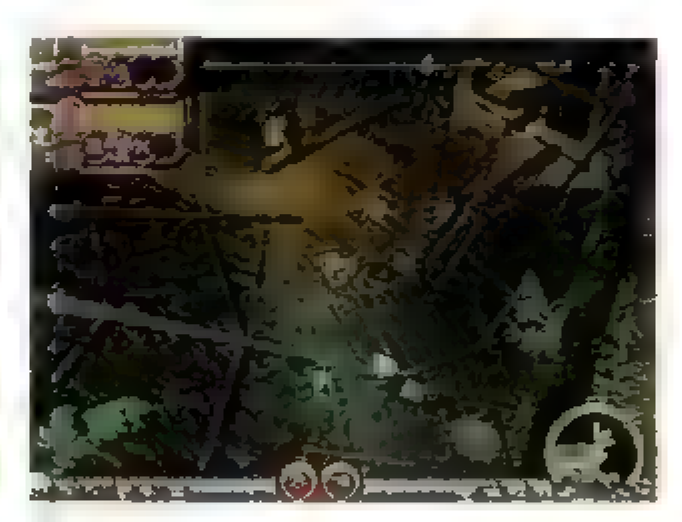
而在畫面表現上，有些角色看起來會有模糊感，但是一旦把視點拉近，就會瞭解其實這是因為人物太過於細膩的關係，一旦拉遠後這些細節都會擠在一起，細節不但沒有辦法表現出來，反而還會讓表面的貼圖變得模糊。為了讓玩家的可見度提高反倒犧牲了原本細緻的角色模型，這實在是相當可惜的一件事。當然不可否認的，在演出上面這些人物都達到了預期的效果，但是在實際遊戲時看到的角色細節總是模糊不明。」地圖的設計在遊戲裡面可以說表現的相當得出色，但是筆者個人覺得這個系統對於使用者而言可能會產生兩極化的觀點；在野外戰鬥時小地圖的確相當便利，除了會在地圖上顯示出我方與敵人位置外，也同時在地圖上顯示出任務方向，導引玩家。而在城鎮裡頭，各式各樣的商店也會以不同的圖樣顯示在地圖上面，但是這個設計並不完全是一項便利或是體貼的設計，因為這些符號有大有小，並且充滿著各種顏色，當玩家站在城鎮中央時，感覺到的究竟是清楚明瞭呢？還是混亂困惑呢？



每當探索到新區域，玩家就可以傳送到這個新的區域，免去許多移動所浪費的時間。



細緻的人物演出也是本片的賣點之一。



在每個人具有功用的NPC頭上都會有符號來提示玩家這些NPC的功用。

結論

在玩過《末日危城二》後感覺起來像是在玩另外一款「暗黑破壞神二」，快速的戰鬥系統與熱鍵系統，搭配上寵物與隊友系統，雖然二者不是完全相似，但是在傳送點、拾掉後會瞬裝、道具欄介面等等都沿用了相同的方法，以及源源不斷出現的敵人還有不斷的打寶，在遊玩的感覺上會讓人覺得與「暗黑破壞神二」有幾分相似、更多的戰鬥，更多的裝備，更華麗的動畫，更豐饒的內容，這不外是許多人對第二代所下的定義，這樣的作法究竟好不好，筆者認為這是沒有一定準的，重要的還是要看製作者如何把這些要素放在一起，並搭配其他的，讓其不失其體驗並又同時能夠讓玩家體驗到新的樂趣。

上手指南

❶玩家死後可以跟死靈法師講話取回自己身上的裝備。

❷帶有任務的人物頭上會有特殊的符號，看到驚嘆號就代表可以接任務，完成任務後會以問號來表示。

❸即便不看任務內容與目的也可以跟著小地圖上的箭頭走，進行任務，不用擔心迷路。

❹打死的敵人不會復活，但是受傷的敵人過一段比較長的時間會自己回復，因此如果遇到比較難打的敵人，也可以用堆屍體的方法不斷削弱對方的生命值。

❺升級獲得點數時最好能夠集中在一種類別上進行發展，盡量不要把點數分散到不同類別上。

相似遊戲推薦



末日危城



暗黑破壞神2

評測作家	Alerzart	製作公司	宇峻奧汀	代理公司	智冠科技
遊戲類型	角色扮演(RPG)	建議售價	NT$780		
基本配備	PIII 500Mhz以上，記憶體128MB以上，支援DirectX 3D之32MB以上顯示卡，2GB以上之硬碟空間				



幻想三國誌 貳

以三國時代為故事背景的遊戲，大多是以小說「三國演義」為底設計的模擬遊戲，光榮的《三國志》系列就是個著名範例。本作《幻想三國誌二》（以下簡稱《幻二》），顧名思義，就是以三國時代為故事背景的幻想故事。融合古中國的神幻風格，更巧妙地搭配歷史事件。仙術與咒法交錯的時空，再次降臨神州大陸。

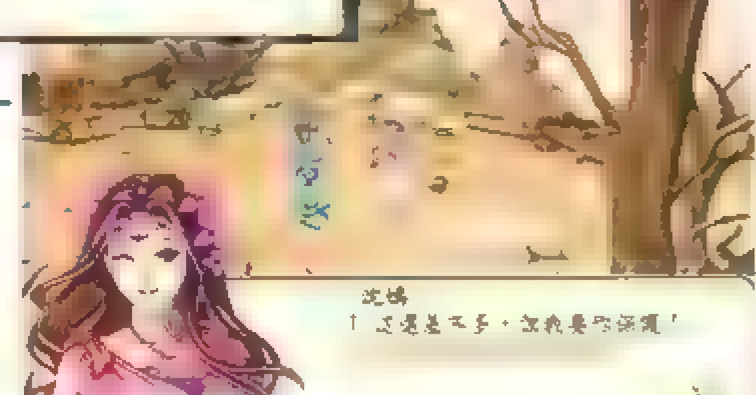
官方網址：http://www.uj.com.tw/modules/news/

幻想的三國時代

《幻二》的主人翁是名住在西京村落的少年，從一段尋人之旅開始，在機緣巧合下，偶然地被捲入了各地諸侯與漢朝王室的事件之中。這是個常見的故事起源，但人人會變的戲法如何變得巧妙就是學問了。故事的發生時間大約是在董卓之亂後到官渡之戰這段時間，如前文所述，在這段期間中的各個重大事件都會一一上演。由於故事插入在這段期間中活躍的主角們，使各個事件會以不同於演義或本史的方式加以解讀。從其他觀點與想法來回顧這段過去的歷史，是很有意思的一種體驗。大抵而言，主軸還是依照著史實的方向前進，直至官渡之戰後，才開始完全創新的部分。以充滿仙術與咒法為基礎架構的時空背景，除了咒法的對抗外，對於故事的發展與進行也扮演著一定份量的角色。遊戲中扮演重要地位的三龍寶器，儼然類似於春秋戰國「九鼎」的概念，故事的核心便是從這三件寶物中所衍生出來的。在結合歷史的同時，延續既有傳統，多重結局的設定仍舊是本次的重心。



與女主角靈兒的相遇。豐富的肢體語言與動作是遊戲的一大特色。



劇情選項，對於未來的故事走向有著極大的影響。

遊戲設定




畫面指數 8

以基本上的畫面構成，雖然沒有過於華麗的聲光特效，然而大量的肢體動作與適當的畫面運鏡效果，整體表現不俗



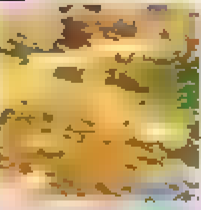
操控指數 8

一貫簡易的操作介面，[illegible]功能，需要停頓[illegible]不便，但無損遊戲進行的流暢



音效指數 8

某些橋段的音樂搭配相當不錯，但整體而言表現[illegible]，中文主題曲更是值得一聽



內容指數 8.5

[illegible]定，除了支線的導入，[illegible]長度，再加上眾多可[illegible]要素，[illegible]

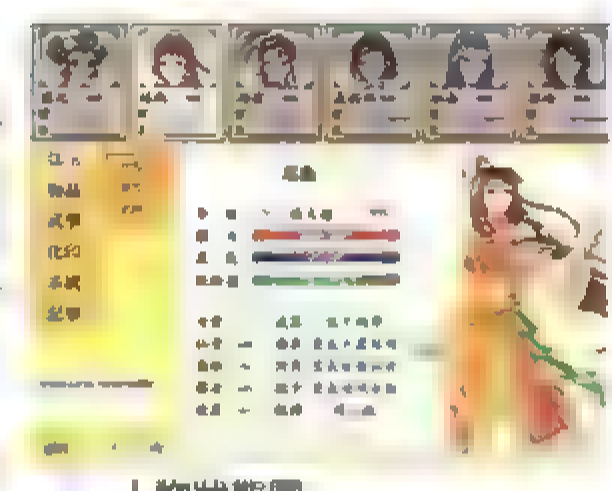
平均指數 8

爽快的戰鬥系統、流暢的劇本架構以及畫面、音樂、劇情三者的巧妙搭配，實為近期值得一玩的佳作。

上手指南

1. 進行遊戲前請先安裝最新修正檔，並養成多存檔備份的習慣
2. 精元的使用原則是當用則用，無須過度保留以免形成浪費
3. 善用「帝死」的靈氣強化功能，會較易於遊戲進行
4. 可以善加利用「晶魄」的各種強化功能，不必過度留存
5. 當劇情需要「尋找某物」時，請記得開啟「青囊」。

時間停止的路人們



人物狀態圖。

當各位看到這個標題時，是否會感到疑惑呢（笑）？其實這是比較細節的部分，但這也是角色扮演的一部分。無法否認，劇情的設定非常精采，以筆者自己的經驗而言，即使是重新進行第二次的遊戲，故事的描寫依舊是魅力十足。但是，雖然整個神州大陸持續動盪不安，對於城鎮中廣大的路人們來說，他們的「時間」似乎總是靜止的。舉例來說，經歷過「血洗」的城市，重新進入後卻發現彷彿不曾發生過屠殺，大家依舊開心的過日子（笑）。夜深人靜的午夜時分，所有的居民們卻四處逛大街，當成白天一樣地生活。經過幾場戰役後，某位城池的君主會在戰爭中喪生，但之後若與該城池中的士兵對話，他們仍會回答您說「根據某某大人的命令，要嚴防可疑份子」之類的對話。對於角色扮演而言，操作角色與城鎮中的NPC們互動，不單是情報的獲得，也是融入故事背景的一種過程。或許這是容易為玩家們所忽略的部分，但是「時間」會隨著故事前進的「路人們」，對於整個大時代的情境營造是否會更令人感到深刻呢？



前作的角色再現，許多前作的角色都以年輕的姿態在本作登場。



本作中設計了許多類似的小遊戲，根據玩家的表現給予適度的獎勵。

結語

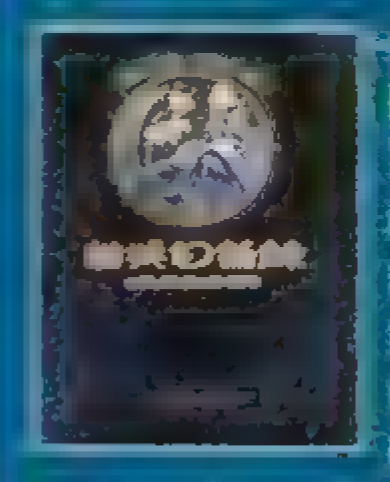
或許是急於上市的結果，最初版本會發生卡關的現象。職是之故，爾後又陸續地推出了許多新版的修正檔。直至截稿日為止，遊戲中仍有些許問題等待修正，這並不是個好現象，對於遊戲性也會造成一定的損害。如何避免再度發生這樣的現象，或許是製作單位於設計新作時必須思考的課題。回到遊戲本身，雖然這是系列作中的第二部作品，但並沒有什麼「劇情斷層」的現象，是一部入門者可以玩得很開心的作品。除了戰鬥時的連段技巧，以及實用性高的「晶魄」系統，再加上多種的陣形搭配，整體表現都在水準以上。因此，無論是否為系列作的玩家，本作都相當值得向您推薦。



與海棠的相處時光。

相似遊戲推薦





幽城幻劍錄

漢堂《天地劫》的前傳[illegible]



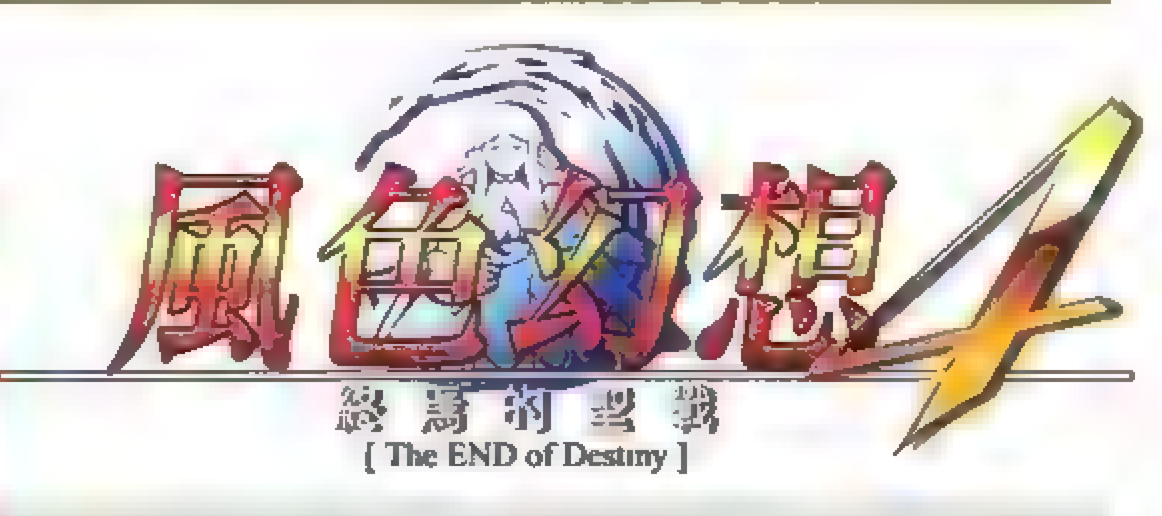
幻想三國誌

[illegible]

■責任編輯 小胡
■責任美編 比利

撰稿作家 Alerzart	製作公司 弘煜科技	代理公司 智冠科技
遊戲類型 戰略角色扮演(RSLG)	建議售價 NT$ 780	基本配備：PIII 550Mhz以上，記憶體256MB以上，支援DirectX 3D之32MB以上顯示卡，1.5GB以上之硬碟空間(安裝後須留800MB以上之硬碟空間)





風色幻想4 終焉的聖戰

從1998年《魔導聖戰：風色幻想》放出消息以來，經過六年多的歲月，「菲利斯多」的故事也終於走到了最後。從二代嶄新的RPG模式，到三代建立起的新架構，雖然從三代起便取消過去「徽章系統」這個特色，但基本的RAP系統依舊健在，整體故事仍是維持《風色》系列作一貫的奇幻風格。然而，在《風色幻想3》(以下簡稱:風三)中未完的待續，是否能在這次的新作中獲得解答呢？

菲利斯多篇章的終結

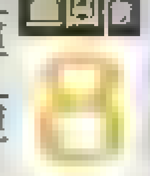
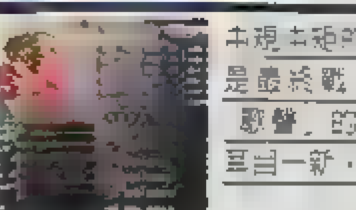
在這次的《風色幻想4》(以下簡稱《風四》)中，是「菲利斯多」篇的完結篇。劇情架構大致可分為三個部分，第一部分是以新主角妮依與修伊的冒險為主；第二部分則是延續《風三》結局(Bad Ending)，描述大陸歷190年後的世界，第三部分則是最終戰役，到目前為止的所有伏筆都將在此解開。基本上，這次與《風三》的世界是直接連結的，以劇本的連貫性來說，《風三》與《風四》的故事合而為一是比較完整的架構。在與《風三》直接連接的第二部分，故事加入了前作的劇情提要，新接觸者亦毋需過度擔心故事世界觀的理解問題。本作既然名為最終章，自然得為先前的故事進行收尾。《風色》系列龐大的劇本架構，導致故事設定的人物角色眾多。然而，與《風三》的問題相同，在部分故事橋段與人物出自前幾部的作品的情況下，「知之者得以意會，不知者依舊不知」的問題依舊存在。既然都將之寫入劇本了，在不喧賓奪主的情況下作個簡單的說明是否會比較好呢？回到《風四》的主題上，這次的劇本設定相當精采，除了層出不窮的劇情緊迫而來之外，逐一釐清的各種真相更會讓系列作的玩家們大呼過癮。故事最後的真正頭目，也確實有著與其稱號相稱的強悍實力，配合最終戰的歌聲，雖然只能倉皇逃命(笑)，應該可以帶給您不小的震撼。


▼星海之道的戰鬥

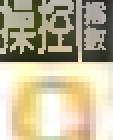
職業平衡設計

接著，來談談職業平衡。在這次的作品中，技能的重要性依舊有增無減。配合與《風三》緊密相連的故事架構，延續前作的職業設定。簡而言之，由於大多數的職業不會有所更動，故轉職對於技能的影響便隨之下降；技能的MOR設定已經過調整，使諸多強力技巧的實用性大為上升。繼承前作「技能樹」的概念，《風四》新加入「職業等級」與「能力」的限制條件。不過，「職業等級」的設定似乎讓職業間的強弱產生不平衡的問題。其中，以法師系的職業弱勢最為明顯。在前作的設定中，雖然法術的攻擊威力顯著偏低，但技能學習的條件設定並不苛求，法師們得以盡早學會範圍魔法，足以形成良好的戰術支援。然而職業等級限制的設定，讓法師在法術威力、攻擊距離均偏低的貧弱窘境，不但難以依靠攻擊魔法生存，敵方角色的強大魔防力設定，更讓法師們的處境雪上加霜。因此，如何透過其他技能（諸如：魔力吞噬、石化等技巧）設法讓法師們成長，便是在運用法師系單位時的重要課題。相較之下，與法師系相近的牧師系則幸運得多。遊戲中的兩位靈力祭司，除了具有成為優秀戰力的素質外，即便是專司輔助治療方面的學習，對於戰鬥進行也有絕對正面的必要性。不過，持平而論，只要技能組合的巧妙，除了劇情限制上場次數的人物外，每種職業都具有相當的可塑性。搭配各種強化技巧的使用，更是可以展現出令人驚異的破壞力。然而，「法術無用論」的結果，是否意味著攻擊魔法的重要性不再？

官方網站 http://www.fy.com.tw/w4/index.htm

畫面指數 8
整體而言，仍維持一定的畫面水準，相較之下，畫面的精緻度較前作為主，人物設計差強部分，畫面上略有不協調感



操控指數 9
相較於前作，操作介面與系統設定均有長足改進，可以充分體驗享受遊戲樂趣



音效指數 8
本次本組的音樂表現，尤是最終戰「主題曲」與「歌聲」的組合更是令人耳目一新，印象深刻



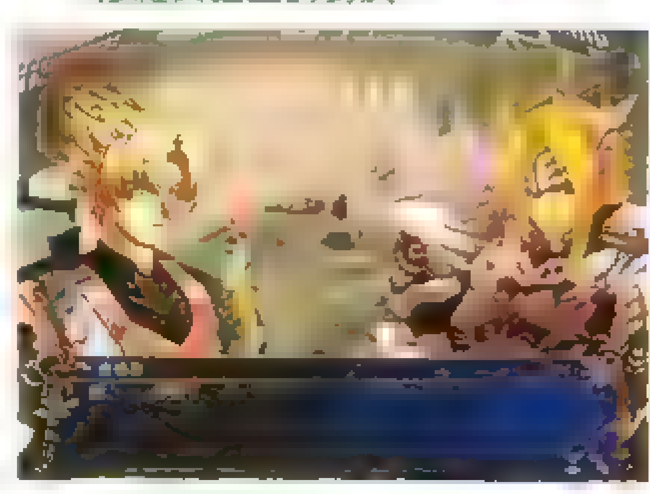
內容指數 8.5
新技能學習限制，使得經驗值產生不平衡的現象，但新加入的方向差異、命中率、傷害力預估等，提升了戰術的豐富度

平均指數 8.5
高潮迭起的劇本編排、極少的BUG，以及修正加強後的操作介面，整體而言，是一部高完成度的作品

高處不勝寒的苦惱

與前作的設定大致雷同，敵方角色等級依舊是參考隊伍的等級而變動，但這次的《風四》改為針對隊伍的平均水準進行調整。由於出場人物過多，因此部分角色會長期脫離隊伍；為了彌補這段期間的空白，系統會自動貼心地將角色等級提升至目前隊伍中的最高水準。技能須搭配職業等級的設定，反而讓這些「高水準」的隊員們難以發揮專長。技能的學習會受到職業等級的限制，但受限於等級自動調整的設定，歸隊成員通常會與敵方角色在基本等級上產生極大差距，遠高於對方的等級。然而，經驗值的運算是參考基本等級而設定的，如此一來，問題就產生了。如果先前這些角色缺乏適當鍛鍊，雖然基本等級衝高，但受限於經驗值難以提升的限制，會導致重要的職業等級一直卡在低水準的範圍；在本作中，如果角色缺乏強力的技能支援，對於隊伍的重要性便直線下滑。於是乎，戰鬥能力比不上現有成員，又難以提升，這些高等級的「空降部隊」便成了隊伍中相當尷尬的存在。


▲修羅與狂王的對決


▲再次重演的最後一幕

上手指南

1. 在新的1.10版中，初始職業等級設定、以及部分技能設定經過調整，建議可先安裝此更新檔，角色單位的鍛鍊會較為容易。
2. 第五章末前往「雪緒村」前，請記得替藍斯裝備可以增加命中率的配件。
3. 各種強化輔助技能非常重要，善用強化「累加」的技巧更會事半功倍。
4. 「空間躍送」是非常重要的技能，隊伍中請務必要有會使用的角色。
5. 「殺人兔」是前期非常好用的魔獸，請至少在序章時捕捉一隻，會有幫助的。

尾聲之後…然後是？

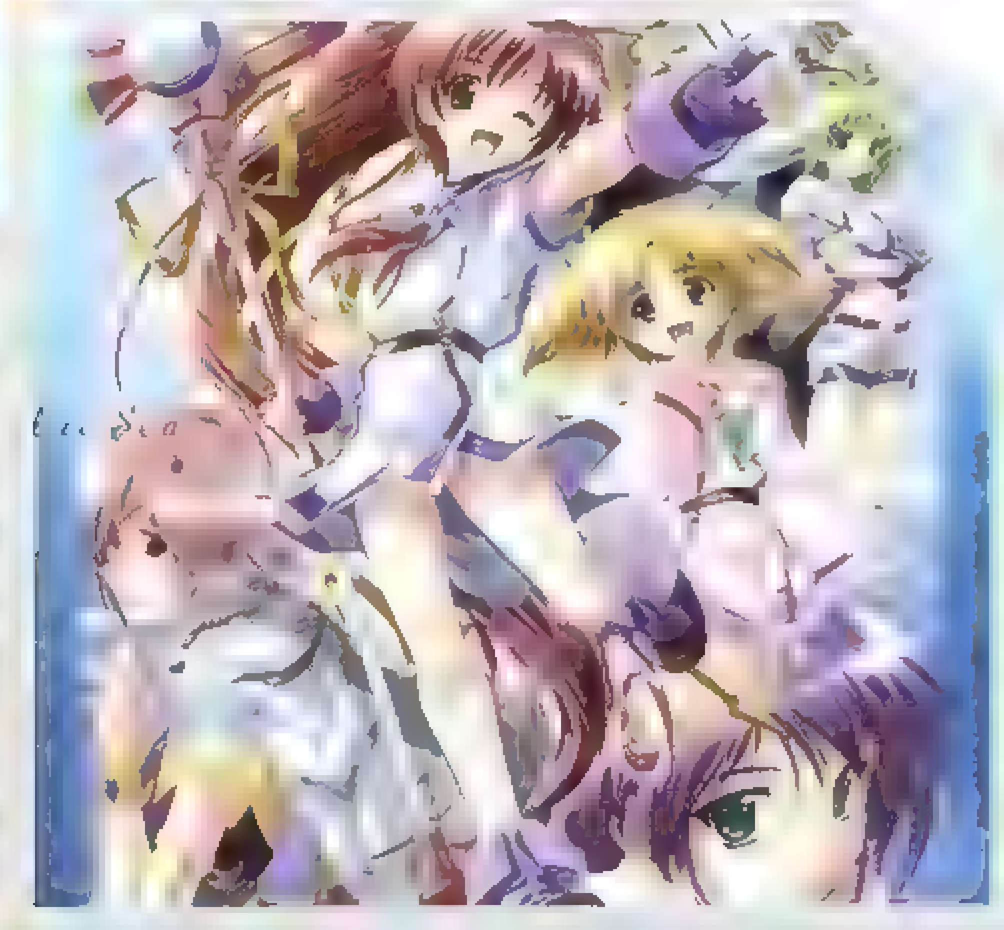
或許是因為劇情的地緣關係，本作大量沿用了《風三》的地圖元件、背景、招式等元素。然而，這種情況出現在被稱為「第四代」的作品，是否不太恰當呢？話雖如此，前作系統設定的缺失在這次的作品中確實獲得改進。諸如：存檔「覆蓋」的確認提示、商店買賣介面的「狀況確認」以及與「裝備介面」的連接、系統速度的調整，這些對於整體遊戲的流暢度都有助益。此外，在戰略方面新加入的方向差異、命中率與傷害力的預估、戰略難度的提升，本作的戰術層面因而增色不少。不過，實用性不佳的「羈絆技」、部分消失的招式動畫（已於截稿日前修正）、「僅此唯一」的地圖BOSS與隱藏支線、以及少數重現的舞台劇場面，這些都是可惜的部分。然而，撇開這些問題不談，《風四》的故事是相當值得玩味的，整體系統設定的流暢感也夠，我想這應該是讀者們不會後悔的選擇。在「菲利斯多」篇章進入尾聲的同時，前幾部的沉重包袱終於也獲得解放，接下來，製作單位應該可以放手進行新的挑戰了。那麼，尾聲之後…然後是？


▲凱琳，前作的主人翁，由於故事腳本的安排，還是搶走了本作女主角不少風采(笑)。



評遊戲
風色幻想4：聖戰的終焉

撰稿作家　[redacted]	製作公司　二畫堂	代理公司　光譜資訊
遊戲類型：策略經營	建議售價：NT$ 690	
基本配備：Pentium Ⅲ 800以上、128MB RAM、700MB硬碟空間、支援DirectX 9.0以上32MB顯示卡		

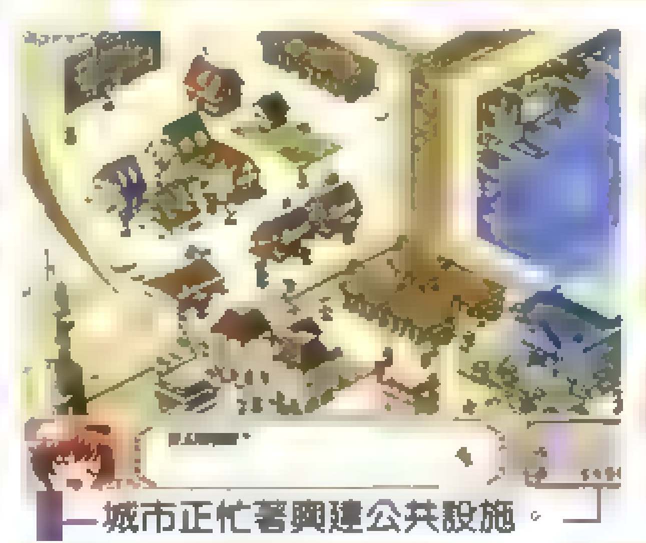


蒼い空のネオスフィア 發明工坊2

不少遊戲廠商喜歡將公司的年度力作安排於暑假推出，但因為動工較晚或開發延誤，結果老是遲至八月中、下旬或九月才面市。所以，每年的這個黃金檔期，總令人充滿期待。今年也不例外！而且，「2、3、4」的發行更讓許多老玩家們興奮莫名。所謂「2、3、4」，就是《發明工坊2》、《明星志願3》和《美少女夢工場4》。這三款遊戲共通的樂趣就是：隨著玩家為主角規劃的每日行程不同，主角的成就便有差異，遊戲也就導向不同的結局。對喜歡這類型遊戲的玩家來說，究竟該把零用錢花在哪款上面？或許還會經歷一番內心掙扎吧！無論如何，本作是率先登場了。現在，我們就來看看它在品質上是否也能拔得頭籌？！

娜諾卡再負重任！

天空之城皇奧思斐亞遭逢日漸衰敗的危機，因此王國貴族們請求傳說中的大發明工匠福蘭卡前來協助重整國家。福蘭卡接獲邀請後，派遣年僅14歲的孫女娜諾卡前往。當娜諾卡帶著人工生物史托卡和機械人天狐抵達委任的元老院時，元老院眾員卻是相當不滿，因為他們認為福蘭卡還是在瞧不起元老院。於是他們決定把娜諾卡抓起來當人質，好叫福蘭卡能親自現身。娜諾卡雖然乘隙逃出，但還是被元老院發射的飛彈打下，掉進女王的御花園。正為國事祈求神明的女王，遂向這位從天而降的「神之使者」提出一年內復興王國的請託。經過這段曲折的開場，遊戲終於揭幕！繼前作振興藍海之都特利思堤亞的經濟後，娜諾卡將再次肩負重任。而怎麼讓她於資金有限的情況下，施展創造力研發各種足以活絡產業、促進城市繁榮的商品，並如期達成使命，就是玩家要傷腦筋的地方了。



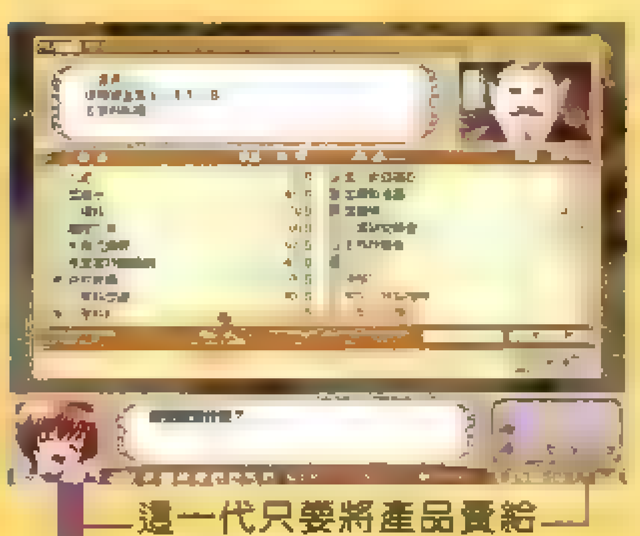
城市正忙著興建公共設施。



娜諾卡的研究工坊。

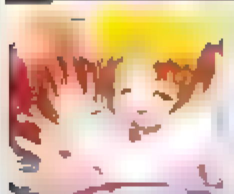
遊戲架構豐富有趣

遊戲開始時必須到各城鎮商店採買基礎的生活用品或食物，然後才能做進一步研發。基本上，一天分成早、中、晚三個時段，每樣產品需要投入的研究時間和費用都不相同。若能讓娜諾卡處在精神和體力都很充足的情形下工作，就可能縮短研發時間。研究出新產品的設計圖後，必須備齊材料方可製作。材料的取得包括在商店購買、自行製作、到郊區採集或是觸發事件可獲致等方式。在《發明工坊》中，製作產品總是要先到工房，但本作則增加了手工、高速爐和溜煙爐三種，且各種爐具需要費將不同的燃料，這使得玩家在製作成本、時間和數量上有更多選擇。另一方面，二代也增添了組合研究功能，也就是說，娜諾卡的某些研發品可以搭配組合，開發出更進階的物件，這點使遊戲較前作更為豐富有趣！



這一代只要將產品賣給區長就能流通出去。

產品製作完成後，就是如何到市面上流通的問題，這也是兩代作品間差距最大處。在皇奧思斐亞的各區都設有政府單位負責當地事務，只要將新開發出來的產品販賣給區長，區域內的店舖就會陸續開始販售這項商品，不用再像過去那樣整天東奔西跑忙著兜售。發明產品普及了，帶動居民生活多樣化，生活人數也就增多。商店生意興隆，地區經濟發達，就會吸引更多資金投入開店，城市也就欣欣向榮，甚至帶動周邊空地變成新社區。這次的研發品數量比前作多一類，共分食物、化學、雜貨、機械和書物五種。由於每樣產品對產業皆有不同影響，所以依照玩家銷售產



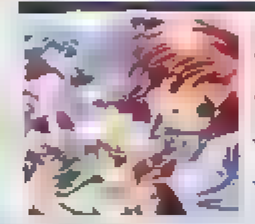
畫面指數 8.5
美術部分相當不錯，玩家也能從城市擴張的改變中，享受到努力後的成就感




操控指數 8.5
雖然會覺得流程繁瑣，不致隨手無措，就算不看說明書也能上手，也沒啥問題



音效指數 8
聲優表現出色，可惜未能全程語音，或許是基於製作成本考量，但從評論角度來看，我們還是喜歡「完整」的作品



內容指數 9
豐富的故事劇情和完整的建設系統，兩者可說是合為一體

平均指數 8.5
整體表現都有相當水準，不看本評論也無所謂，快去抱一套回家享受吧！

品差異，各地區在農業、工業、商業和觀光各層面的政策便有所不同。等城市發展到相當規模，國家也會推動興建許多專屬資金，這時就可提交農業實驗場、化學工廠、貿易中心、Spa休閒會館等公共建設計劃書，並選擇要在哪個區域建築它們。當然，有可能玩家想建造的地方並沒有足夠空間，這時就要慎重決定是否要拆除城鎮裡的區塊。說到這兒，忍不住要提一下，展示區域是否建造的選擇畫面上，居然沒有取消的選項，這固然沒啥大礙，卻是個值得改進的小缺失。

聲色表現瑕不掩瑜

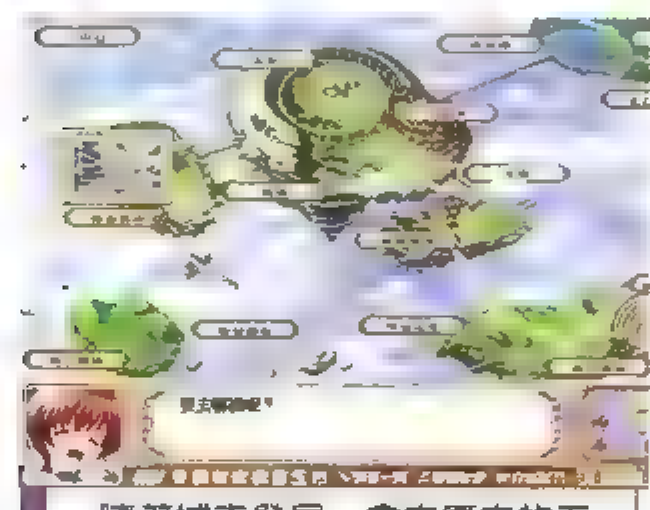
美術表現和前作一樣出色，因應各種事件發生，繪製了大量的CG。地區景觀隨著發展改變，熙熙攘攘的人群充斥其間，讓人感覺到城市蓬勃的生氣。因玩家提出計劃書而興建的公共設施，也使人感受到打造市容的樂趣。真要挑剔的話，就是各個採集地的畫面略顯單調。至於聲音方面，聲優們的演出依然值得讚賞，可是，僅有主要角色發聲，而且還不是全程配音，這點同樣令我們覺得遺憾。另外，在音量的控制上似乎也待商榷，背景音樂的初始設定和語音一般大聲，難免要產生干擾作用。釘宮理惠開頭時的某些對白配音還幾乎聽不見，如果說這是為了呈現女王剛接掌政權時的膽怯，那我們倒是可以接受。最後要附帶一提的是，有幾句對白在中文化部分出現亂碼，希望光譜日後能出更新檔加以改正。



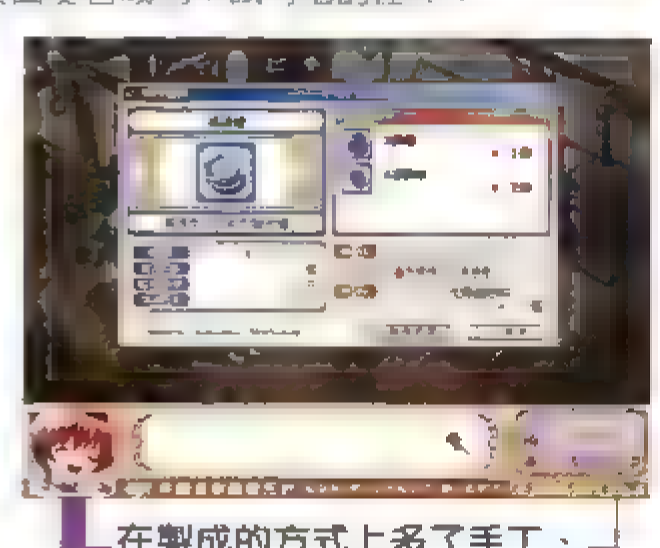
到底要先研發什麼好呢？

誠為佳作值得嘗試

以前代故事主角和遊戲架構為根柢所製作的《發明工坊2》，算是站在一個好的起始點上。竹內直幸在主線劇情部分巧妙連結前作，交代娜諾卡過往功績，讓未曾玩過一代的玩家，也能從中瞭解。同時，還順利將遊戲的世界設定拉得更加寬廣。除此之外，幾個主要角色個性刻劃分明，讓玩家對他們產生很大的親切感，連帶也激發出對這個世界的融入感。而為避免遊戲陷入無聊排程等日子到期的煉獄，更是用盡心思設計一票事件，讓玩家看到目不暇給。這款遊戲的架構原來就很紮實完整，現在又對先前的缺失與內容予以修正和豐盛化，真箇使它成為不試可惜的佳作！



隨著城市發展，會由原來的五個商區變成九個。



在製成的方式上多了手工、高速爐和增殖爐三項選擇。



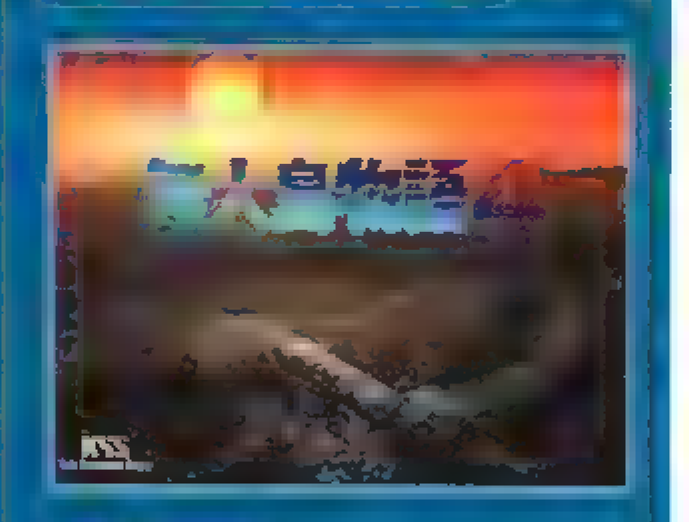
娜諾卡再次扛起復興王國的大任！

上手指南

❶娜諾卡的精神和體力狀況會影響研究和製造成果。因此，在許可的情況下，請讓她吃飽、喝足再上工。
❷隔太長時間沒有販賣道具，商店的人氣會下降。



相似遊戲推薦



無人島物語
[illegible]

美少女夢工場
[illegible]

評 遊戲



撰稿作家 無零羊	製作公司 美商藝電	代理公司 Chrome Six
遊戲類型：戰略角色扮演(RSLG)	建議售價 NT$ 890	
基本配備 Pentium III 500以上、192MB RAM、1.0GB以上硬碟空間、支援DirectX 8.1以上32MB顯示卡		

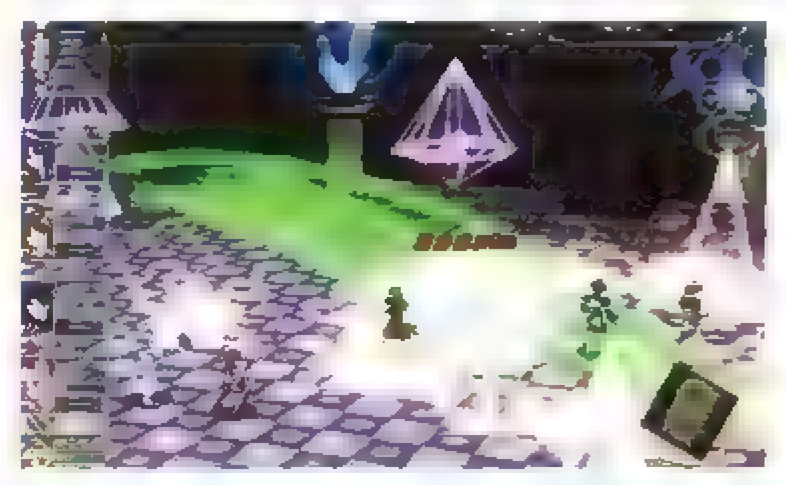


天使之谷新傳 艾菲梅爾島傳說

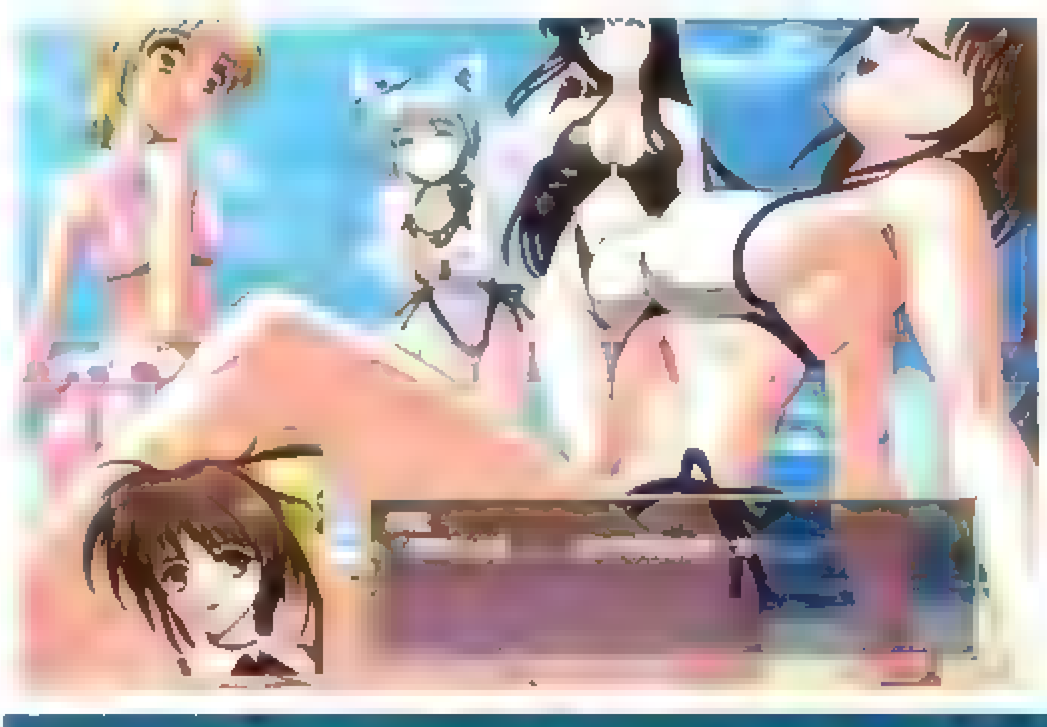
就在今年二月底，我們還猜想著美商藝電何時才會將這款遊戲給中文化並發行上市。沒想到這次他們的動作倒頗快，不像上一代讓玩家等候了幾近15個月。對從過去就一直愛好本系列作的玩家來說，這應該是件相當興奮的事吧！從03年11月發售《天使之谷～維斯貝爾的迷宮～》，到今年三月推出本作，總計一年多的時間，Chrome Six到底會交出怎樣的成績單，無疑是令人好奇不已。接下來，就讓我們一起瞧瞧這款新作！

以劇情為軸心鋪陳遊戲

在前作忽略故事性的脫軌演出後，《天使之谷新傳～艾菲梅爾島傳說》算是回歸正途，再度以劇情為軸心來鋪陳遊戲。本作的故事背景和主要角色皆延續原作，歷經一番風雨飄搖始登上貝魯納王國女王寶座的愛莉潔，為解決國內因先前戰亂所引發財政危機，決定賣掉王國的休憩地。這休憩地正是位於杜雷大陸東方的艾菲梅爾島上。當她偕同一干部屬前來做出售前的視察時，卻意外聽聞王國繼承了一個神秘「遺產」，於是便展開調查這項傳聞的行動。豈料愛莉潔竟在搜查過程中遭受挾持，因此尋找下落不明的女王，進而揭發傳聞背後所隱藏的意圖與陰謀，就是玩家在遊戲裡所要承擔的任務。根據這個新的故事內容，遊戲增添了幾名可加入作戰隊伍的新角色，包括：負責維持艾菲梅爾島治安的瓦薩蘭德公國海軍士官「亞隆托拉」、覬覦貝魯納王國寶藏的女冒險者「艾斯巴達」，以及喪失記憶的半機械人少女「索雷尤」。另外，過去一直擔任領隊角色的男主角「歐傑爾」，這次則以蒙面造型的「闇夜騎士」現身。但因為登場時，遊戲已進行一大半，似乎並不需要有他來提高戰力。所以，歐傑爾在本作中被無情淪為配角了。



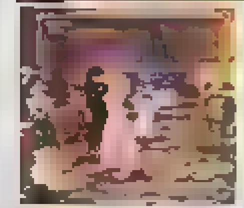
大必殺絕招的確[illegible]。



過場動畫加入CG，變得比較有看頭。

關卡設計切合故事發展

[illegible]





差強人意的表現，甚至加入了幾張2D CG，讓本作的美術略有看頭

畫面指數 6



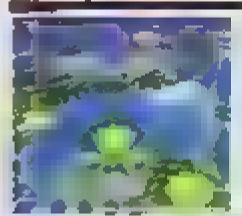
[illegible]

操控指數 7



實力派聲優的配音，就是本系列吸引人的特色，也是一大賣點

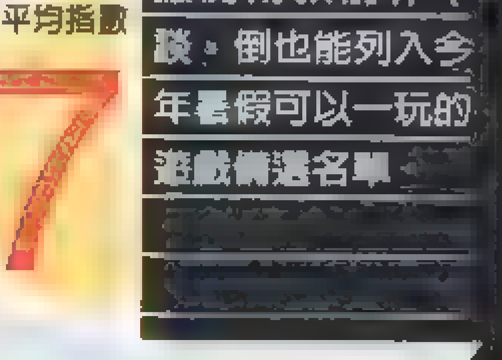
音效指數 8





[illegible]

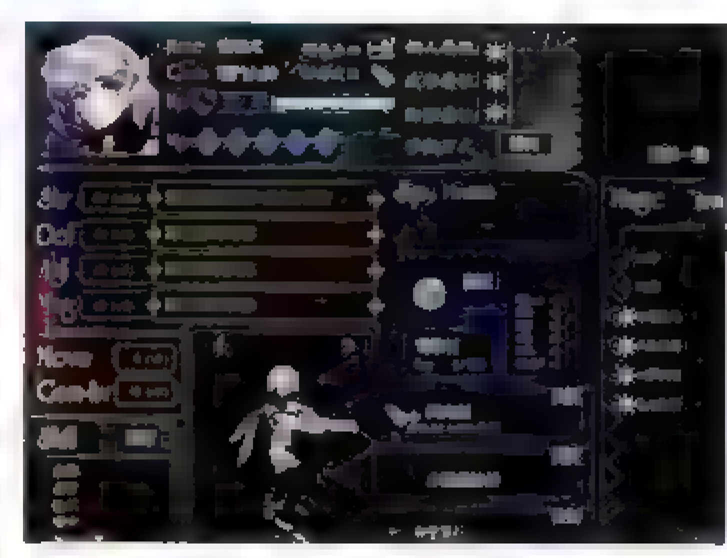
內容指數 6



平均指數 **7**

撇開兩款前作不談，倒也能列入今年暑假可以一玩的遊戲備選名單

靈魂量表不過畫蛇添足



新角色「蒙雷尤」擅長使用刃砲。

玩過前兩代的玩家就知道，這款遊戲的角色在進攻時，可採取近距離的武器攻擊、遠距離的魔法攻擊，以及特殊技能攻擊三種方式。本作在武器方面多了「刃砲」一類。這種近似刀劍卻能遠距攻擊的武器，除非玩家要讓其他不擅長此武器的角色使用，否則會被算是為新人物索雷尤量身打造。魔法系統和前二代毫無差別，研發小組只對少數招式的設定值做平衡性調整。至於特殊技能部分，則增加了「靈魂量表」的設計。當雙方短兵相接時，我方成員若打倒敵方部下單位，靈魂量表會累積1/3格，若打倒敵方指揮官，則累積1格，積累滿3格時，隊員們就可施展大必殺絕招。這項功能的確是給戰鬥系統帶來一點新鮮感，但是這款遊戲原來的攻擊選擇就已經綽綽有餘，現在加上這個，簡直就像在錦緞上繡花一樣，壓根看不出它的必要性！

改變無多的第三代新作

本作於遊戲系統的變革無多，在聲色的表現亦然。著名聲優森川秀樹、飯塚雅弓、井上喜久子、川澄綾子等人，依舊演出稱職。3D繪圖引擎也停留在先前的水準，這回較大的改變是在過場動畫間加入2D CG，然而卻是屈指可數的少少幾張。全盤看下來，我們實在很難說Chrome Six有什麼誠意。因為，怎麼說《天使之谷》都只是一款中等上下的遊戲，以它為藍本開發出來的續作，應該有許多成長的空間，可是，無論是《艾菲梅爾島傳說》或二代的《維斯貝爾的迷宮》，都沒有長足的進步。假使是受限於當初的規格架構而無法大幅改進，那為何不改弦易張，開發新遊戲？如果不是規格問題，那便是製作上毫不用心。在日新月異的遊戲世界，憑著同一個故事背景、同樣的遊戲系統、同一套3D繪圖引擎，就想發一款、賣三年，也未免天真過頭了吧？為什麼身為發行商的美商藝電會容許這種情況發生，真是令人不解啊～話說回來，這是由於我們將前後三代作品放在一起比較，所以產生不敢置信、無法接受的情況。否則，《天使之谷新傳：艾菲梅爾島傳說》仍是一款中等水準的遊戲。



魔法系統沒什麼改變。



靈魂量表要累積滿3格，才能施展大必殺絕招。



連水母和章魚也加入戰場了！

上手指南

1. 使角色幾乎成無敵狀態的「鐵壁」和「抵抗」兩種技能，應該是非學不可吧！
2. 進行攻擊時，先看看角色和攻擊方式所能對敵人造成的傷害
3. 角色避免群聚在一起，即可降低敵人使用魔法攻擊的機率

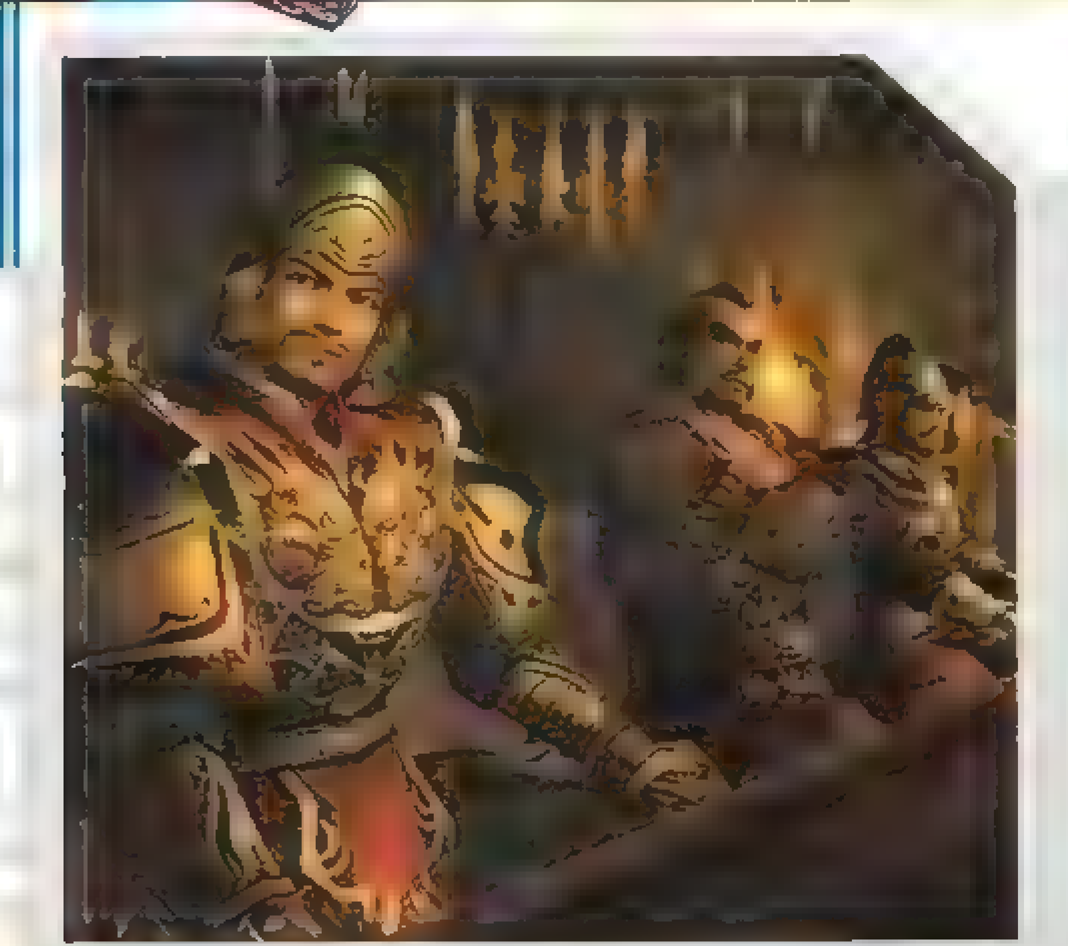
相似遊戲推薦



天使之谷

天使之谷 維斯貝爾的迷宮

撰稿作家	Rare	製作公司	日本KOEI	代理公司	台灣光榮
遊戲類型	動作戰略	建議售價	NT$980		
基本配備	P4 1.6Ghz、256MB記憶體、1.7GB硬碟空間、64MB記憶體顯示卡、DirectX 9.0、Win 2000/XP				





《真三國無雙》其實是一款相當好玩的遊戲，雖然，一直以來都有一些人批評它「無腦」，就是一直打打殺殺而已，沒什麼深度，不過老實說只有當自己親自在螢幕前奮勇殺敵時，才能感受到那份一騎當千的快感，自己玩跟看別人玩，其中的感受是差很多的。

真三國無雙？戰國無雙？

KOEI的《無雙》系列一直以來都是玩家們關注的焦點，先說說《真三國無雙》跟《戰國無雙》好了，許多沒接觸過這類遊戲的玩家好像都搞不太清楚哪裡不同，其實顧名思義，《真三國無雙》背景就是指中國的三國時代，《戰國無雙》場景則設定在日本戰國時代，其實就整體而言，很多人都認為《戰國無雙》比較好玩，其實這跟它較晚上市有很大的關係，因為《戰國》是在《三國》之後才出產的作品，因此系統當然比較新穎，在遊戲內容上也有很多地方設計得較為貼心，而且放無雙時畫面的華麗度更是《真三國無雙》所望塵莫及的。不過若以遊戲內容的豐富程度而言，《真三國無雙3》筆者認為是優於《戰國無雙》的，無論在角色、遊戲模式上《真三國無雙3》都比較優，尤其是關卡的設計，有著更加細膩豐富的表現。肩負重任，而怎麼讓她於資金有限的情況下，施展創造力研發各種足以活絡產業、促進城市繁榮的商品，並如期達成使命，就是玩家要傷腦筋的地方了。



◆盡情享受以一擋百的感覺！◆

歷史模擬遊戲的轉捩點

《真三國無雙》系列其實是這類遊戲的一個突破，拜3D技術蓬勃發展之賜，玩家不再像以前一樣只能看著畫面上呆板的棋盤慢慢動來動去，而是能自己親自扮演一名戰場上的人物，不但能盡情享受與敵人廝殺的快感，也能運籌帷幄，自己決定要運用何種戰術。尤其當三代出現後，臨場感更勝前代作品，吶喊聲、風聲、馬蹄聲，在在都令人感動不已；而這款《真三國無雙3 Hyper》更是挾電腦強大的運算技術之賜，不但畫面上能顯示的人數更多，各種光影效果也更加精緻，當然，這也得要玩家有相稱的電腦才能充分顯示出其優越處。在這裡提醒玩家們一點，這款Hyper版對顯示卡要求並不高，反倒是對CPU要求頗高，很吃CPU資源，若是玩家們跑起來不夠流暢，建議關閉大部分的效果再試試。



◆走吧！回去開一[illegible]◆

◆細緻的3D貼圖◆









畫面指數 9

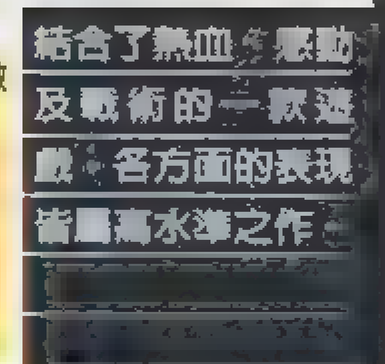
操控指數 7

音效指數 8

雖然有某些關卡配樂不太妥當，但在戰場的氣氛營造上還是相當成功的

內容指數 8

平均指數 8



結合了熱血、感動及戰術的一款遊戲，各方面的表現皆屬高水準之作

為人詬病的Bug問題

這款遊戲中，數量眾多的Bug是相當為人詬病的一點，筆者這裡指的是這款Hyper所出現的Bug，這也是比較受大家抨擊的部分，這些錯誤大都要不就發生在日文轉譯中文的翻譯上，要不就是日版沒有的問題台版卻出現，筆者推测跟翻譯錯誤或許也有關係，像是「火計失敗」的訊息列就讓許多人頭痛不已，赤壁之戰中即使放火成功讓對方的船燒得一片火海，畫面上依舊會跑出火計失敗的訊息，令人摸不著頭緒。還有筆者實際測試也發現，有些時候我方護衛軍或援軍出現時，名字竟然是紅色的，這更讓當時玩得正爽快的筆者着實吃了一驚。還有在江東平定戰時，當皖城的北門開啟後，接下來按照劇情發展，南門應該是要關閉的，卻依然會看到訊息寫著開啟，雖然沒有大礙，但說實在的讓筆者感覺不怎麼好。不過話又說回來，若是玩家不是非常挑剔的話，其實這些Bug對遊戲流程來說是不會構成什麼阻礙的。



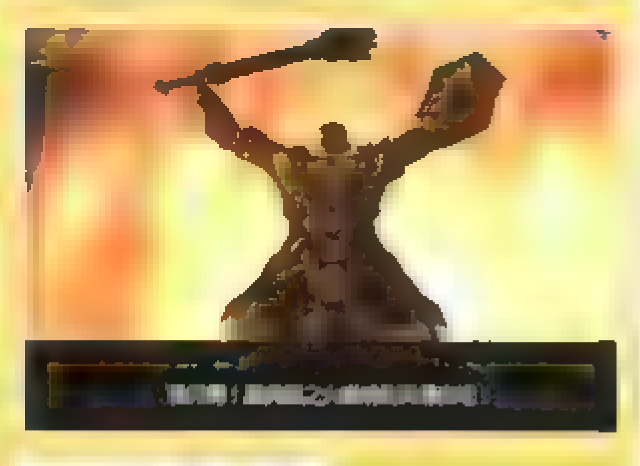
◆看見中文訊息的感覺真好◆

結語

其實上面說了那麼多缺點，但是整體而言，這款遊戲的完成度還是很高的(當然嘛！畢竟是PS2移植PC的遊戲，原本就是個大作了)，其實在發售之前，就不斷有人在討論是否有購買「PC中文版」的必要性，一來因為日文版更早就發售了，二來移植到PC上真的有比較好玩嗎？筆者的看法是這樣的，首先，PC日文版有個相當令人討厭的地方，就是所謂的網路驗證，不但在進入遊戲前要連上網路，連過關後要存檔時也得連上網路，沒有網路就沒辦法玩！雖然遊戲進行途中網路斷線並不會影響遊戲進行，而且出產的光榮公司使用這種機制也有他們的考量在，不過這種隨時需要網路存在的「單機遊戲」卻讓筆者覺得相當不方便，重點來了，中文版並沒有這個問題！所以據說也有不少人是因為這點而跑去買中文版(不需要連上網路)。再者，移植到PC上有沒有比較好玩，我想這問題見仁見智，PC版首先已經有許多革新的地方，上面已經提過，其次若是以整體的遊戲氣氛營造而言，筆者認為PC版絕對贏過PS2版，但有些玩家就是比較喜愛用電視螢幕來玩(比較大吧，請不要說買PC版接上電視螢幕玩，畢竟很少人會這麼做)，所以認為PS2玩起來比較過癮，不過其實就筆者身邊兩個版本都玩過的朋友說法，大家似乎都一致認為PC版更好玩呢！所以啦，還是老話一句，喜愛動作、戰略的玩家們，請不要錯過這款可以盡情馳騁於沙場的《真·三國無雙3 Hyper》囉！



◆擋路的下場就是…被擊飛◆



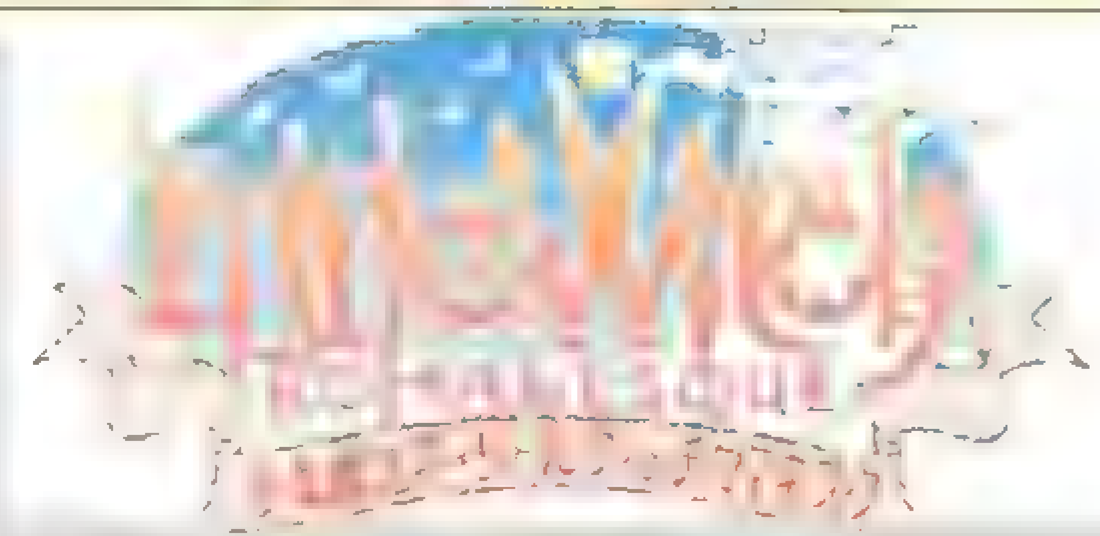
上手指南

1. 遊戲前期另外要多殺掉各關卡的敵方大將，多青些小兵賺經驗值
很多新手都會忘記用防禦，請記得
2. 在打鬥時，尤其是打將領級的敵人務必適時使用防禦
3. 武將紅血時無雙累積速度及威力都會提升，偶爾利用此點對滿敵速度有很大的幫助
4. 存檔位置在C:\我的文件\My Documents\KOEI\Shen SanGuoWuShuang3 Hyper\Savedata\save.dat，玩家可別傻傻的在遊戲資料夾內找喔！



■故事腳本 未公開	■遊戲版本 DVD	■原畫作家 大槍葦人	■評 分
撰稿作家 羽葉	製作公司 Littlewitch	代理公司 Littlewitch	建議售價 ￥9765 初回限定版)
遊戲類型 養成AVG(18禁 男性向)	基本配備 P-II 400MHz以上、推薦Pentium III 800MHz以上	系統 Win98/Me/2000/XP、64MB RAM、推薦128MB以上、Hicolor 800x600 VRAM 4MB、推薦Full color VRAM 8MB以上、DirectX 9以上	

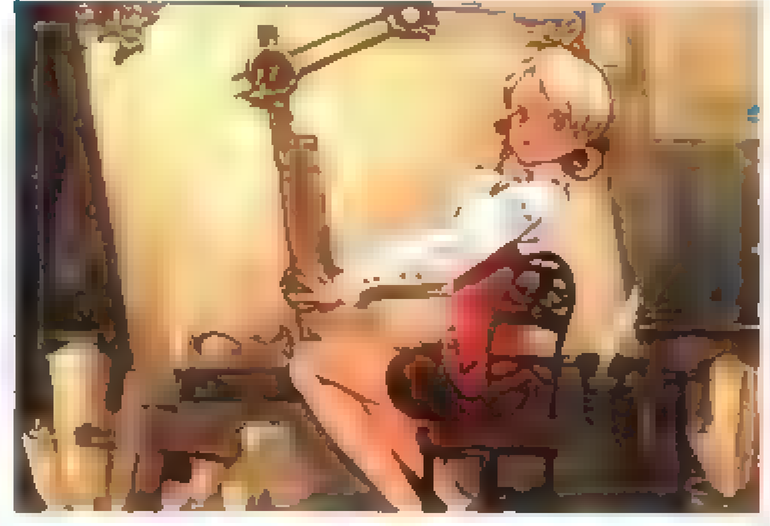




暑假也快結束了，其實當學生還是挺幸福的，一年有兩個大假可以放，學生生活也比職場生活單純，比較不需要為生計操勞，有人說人最大的兩個願望：小時後想趕快長大；長大之後想重返童年 到了這個愈來愈矛盾的年紀，確實是有愈來愈多不知道該往哪個方向走的矛盾啊…畢竟人生不像遊戲可以存檔。加上筆者最近也發生了很多莫名其妙的事，人生真的是很奇妙也很無常啊…不論好壞，日子總要開心的過下去啊～

Littlewitch的第三部作品

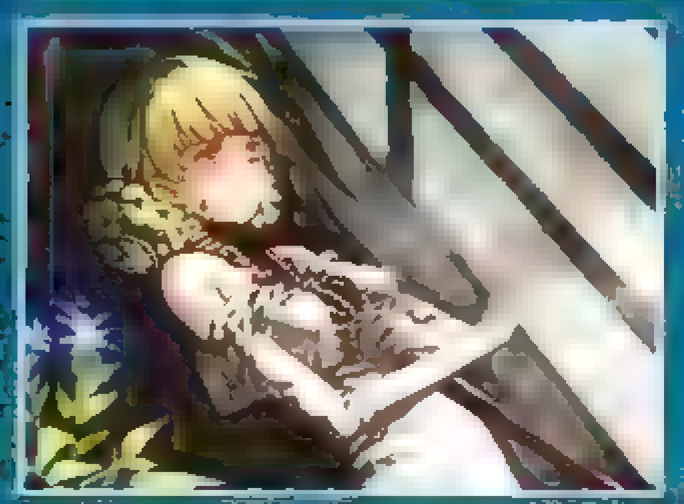
要舉出業界「一個原畫師撐起一個公司」的例子，筆者想大部分人第一個想到的應該是山本和枝阿姨的Studio e go吧！不過這樣的公司當然還不只一家，譬如：橫田守老師的Tenros，以及本次的主角由大槍葦人老師領軍的Littlewitch等等 ，大槍老師的作畫極富個人風格，跟現在一般美少女畫師的CG風格大不相同，而是利用類似水彩的上色法，加上老師對體型跟動作的繪製也是相當的有特色，因此喜歡的就會相當喜歡，不過當然也是有人比較不習慣這麼具特色的畫風啦…不過筆者一向比較偏好這種具有強烈個人風格的東西，因此當大槍老師在畫《北へ》的時候就開始注意著這位畫師，而到了他自組Littlewitch並且以《白詰草話》建立了許多特殊的風格，如 漫畫式的分格與對話框，以及大槍老師的畫風，讓遊戲玩起來就像在看漫畫 樣。而本作是Littlewitch的第三部作品，在一開始的OP還有用到那樣漫畫式的分格，不過遊戲中就不像以往幾套用的那麼頻繁了，可能頂多一個事件中插入一兩格，可能也是因為遊戲主要訴求的改變啦…畢竟這次變得比較不是以劇情為主。



專業的成熟美



天使V.S.守護騎士(也不是真打啦)



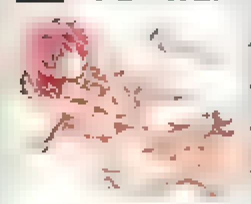
高傲的武鬥派也有這番感傷的時刻



帶著六隻獵犬去狩獵吧



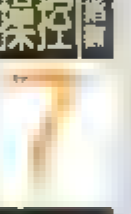
工作之餘小憩一下吧



畫面 指數 9

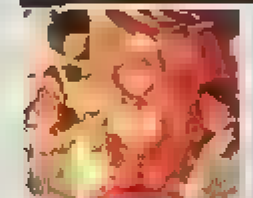
大槍老師的畫是經常會使用到的，充滿個人風格的水彩上色，加上背景及其他的特效也蠻漂亮出色





操控 指數 7

其實操作上是有很多有趣的地方，主要是點骰子的功能相當有趣，不過當畫面上的骰子一多就會顯得有點麻煩了。



音效 指數 8

因為劇情並沒有多大的起伏，因此音樂也沒有很大的變化，但是也不會覺得厭煩，音樂與音效都很輕柔的





內容 指數 7

劇情是算豐富，不過若重點放在擲骰子的養成部分，想要玩完所有結局的話要兩輪以上，又一般人會覺得多

平均指數 8

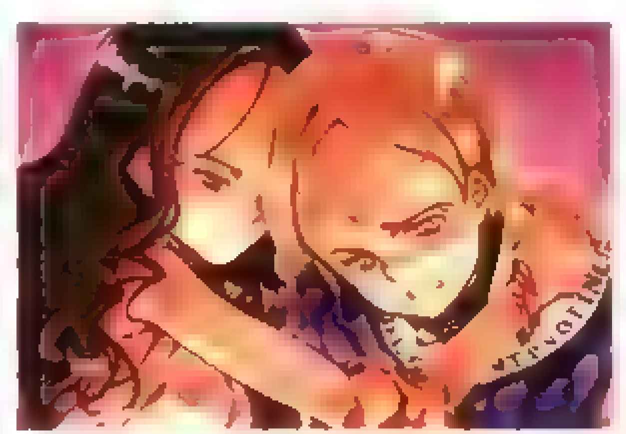
揚棄以往的漫畫式分鏡，有別一般AVG的玩法，以養成為主體，可惜劇情不夠深入，不過點骰子增加了不少樂趣

人生就是不斷的丟骰子

呃…這個標題應該是拿去給TRPG作廣告才對！不過本作基本上倒也挺適用這句話的。本作主要的遊戲內容是，一個厲害的魔法師帶著兩個有天份的小女孩，離開了魔法院，到傳說中神秘的「黑の塔」去，在那也出現了很多有趣的人(塔的守護騎士、來獵人頭的賞金獵人、天使、聖女…)，然後要在三年的時間內讓兩名少女通過魔法院的試煉成為可獨當一面的魔法師。養成的過程主要就是丟骰子累積能力值，然後再從一個網狀的魔法學習圖中選擇要學習的魔法，學習到的魔法可以在丟骰子的時候發揮功能，以獲得更多的能力值(不過也是有一些陷害用的怪魔法…)，或是拿去跑另外的劇情事件。骰子並不是丟下去傻傻地看著它停下來就算了(如果是這樣的話這遊戲就太痛苦了…)，在所有骰子完全停下來之前可以用游標去點骰子，點到哪一面就會翻到哪一面(中間撞到什麼特殊障礙不算)，因此點骰子發動魔法就是這整個遊戲的主軸。不過因為一輪之後魔法可以繼承，然後愈玩愈久會發現一週的六次擲骰會變成固定的套路，然後總遊戲時間是三年，一年13個月，一個月4週＝156Turn，這樣重複性的丟骰子玩個一百多次還真是有點累人…



「縮小化」發動！





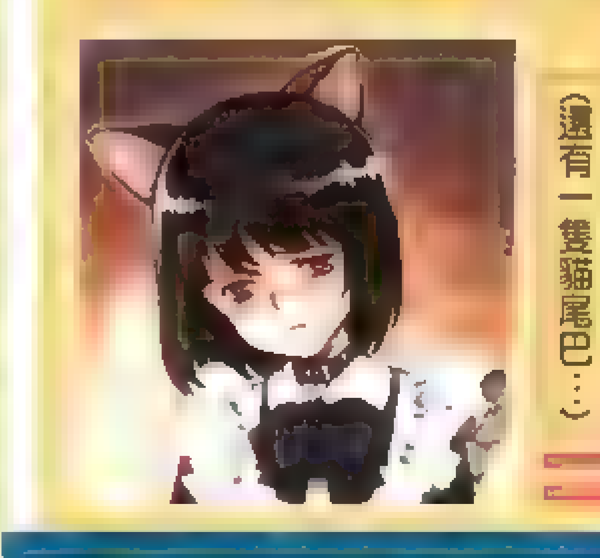
聖女與聖騎士



治癒的聖女「痛痛飛走喔～」



老師的老師…可是要叫他姊姊喔～



メイド加貓耳…(還有一隻貓尾巴…)

個性眾多的角色們

大槍老師其實應該是偏好較為稚嫩的少女體型，配合他獨特的水彩風格上色確實是比較不適合豔麗型的成熟女性，不過在本作中角色算是相當的多，類型也不少，有成熟穩重型的女建築師マリエラ，白衣聖女オルガ，帶著一大群獵犬的性感成熟型賞金獵人オリヴィア等等角色，而且其實關於這些角色的劇情還不少，基本上這遊戲的主要流程就是丟骰子→學魔法→看看跑事件需要哪些魔法，滿足的話就跑事件。事件中有一些是增加各角色好感度的，到最後就可能跟其中一名角色有結局，基本上本作是沒有對話選項的啦，就是不斷的丟骰子學魔法跑事件，基本上難度並不高，尤其是第二輪後可以沿用前一輪所學的魔法(只是「使用」，要跑事件什麼的還是得重新學)，因此本作確實是相當輕鬆愉快的作品。



特典大賞



結語

其實以一套養成遊戲而言，本作算是「能夠掌握的要素」非常多的，大部分的養成遊戲往往會在事件成功失敗的地方用詭異的亂數讓玩者無法掌握，但是本作骰子是都可以自己去點的，而且好用的魔法也比較不會有因為亂數位置而影響效果的，不過缺點就是後期流程就變得很固定，主要的賣點還是大槍老師的美少女們啦！而且這次的美少女類型要比前幾作都來得豐富，算是個輕鬆看美圖又能玩點小遊戲的佳作啦。





■故事腳本　高橋直樹　■遊戲版本　1DVD　■原畫作家　■語　音　全程語音(主角除外)

撰稿作家	邪騎士	製作公司	スタジオメーウス	代理公司	スタジオメビウス
遊戲類型	學園佔領ADV(18禁 男性向)	建議售價	¥8800	基本配備	PII-300、3.3GB、64MB RAM、
顯示卡	800X600 16bit以上、音效卡　支援DirectSOUND				





人性就像是一面透光的玻璃，當它清澈無瑕的時候便可以把人心靈那向善的一面毫無保留的映射出來，但是當人性有所扭曲變形的時候，哪怕你有多高潔的心也只會被扭曲、污染，所以想讓自己保有高尚行為的話，那麼你一定得天天砥礪自己的心志，不過人生在世，隨波逐流也是一種過法，但是若只為了個人私利而活，去貪污、去偷工減料，最後弄得民不聊生，儘管他撈了多少油水，到頭來難免是一死，至於生不帶來死不帶去的錢，撈了那麼多又有何用？

死神的復甦…

玩家所扮演的角色橘葉龍臥是一位品學兼優、運動萬能的天才少年，在他所就讀的學校裡也是無人不知無人不曉的出名人物，不過看似優秀、無所爭的他，卻對這處處充滿偽善的社會感到相當不滿，他深知自己沒什麼能力，便壓抑著忿忿不平的心，努力過著一般人的生活。某日他就和平常一樣，跟自己的青梅竹馬-なつき和親妹妹-舞一起上學，可是他卻深感心中那份對女性的慾望有著相當激烈的衝動，原本只要稍稍忍耐一下就會退去的「症狀」(只對女性的渴望)，今天卻一而再再而三的出現，正當他認為可能會就這麼死掉的時候，一名穿著相當奇怪的小小少女卻突然出現在他面前，她告訴主角一件相當不可思議的事，說主角真正的身份便是「死神」，因為他當時對於自己的力量相當的自傲，所以便向天神挑戰，結果挑戰失敗便被貶入凡間，如果想重拾自己的力量，便得吃下「絕望的靈魂」才行，於是主角便以特殊方法弄到許多軍火，並煽動校內的不良學生來幫忙他，他們趁朝會的時候把學生通通關了起來，並佔領了整個學校，此時便在學校眾多的女學生之中，挑選出他所想要，能幫助他取回力量的祭品，因此一段腥風血雨就這樣展開了…。

人性的脆弱…

本作的編劇高橋直樹先生，筆下的功力還算不錯，就拿一開始來說好了，主角龍臥在品學兼優的外表下，竟有一顆充滿邪惡的心，就是因為主角的表面功夫做得很好，因而使得許多女主角在一開始和主角會合時，還對這位一切悲劇的幕後主使深信不已，直到女主角發現了之後，還不肯相信這樣優秀善良的同學竟然會出賣陷害她們；而凌辱也是遊戲的重點之一，玩家為了取回死神的力量，便得讓所有的女主角陷入絕望的深淵，因此玩家必須想出最不人道的方法對女主角們上下其手，使得她們人格破裂也在所不辭，此時就算是自己的親哥哥阻擋在自己面前也不能心軟，一切都只能怪是上天的安排！不過很可惜的，遊戲後期的劇情表現便有點差了，特別是結尾部份，不論是跟女主角的結局，或是死神的結局，感覺起來都有點潦草，就算是編劇想表示死神的氣魄或是決心之類的，女主角全掛了那真的是一點意思也沒有啊！遊戲中還有一點也是很可惜的，那就是遊戲中雖有多達十多位的女主角，但是每一位幾乎都只有輕描淡寫，有些甚至只有出來一下，下次出現就被抓了，這樣的安排實在是令人感到有點不滿呢！



■看我的死靈召喚～



■交代死神登場？！

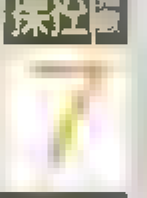


呵呵…控制經濟就等於控制全世界



畫面指數 8





操控指數 7

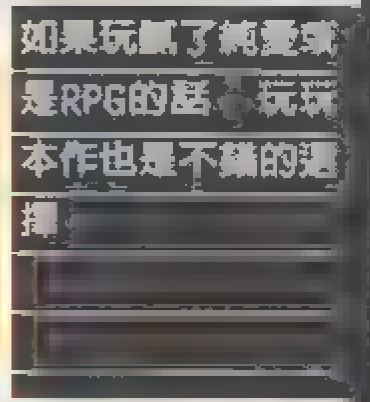


音效指數 9





內容指數 8



平均指數 8

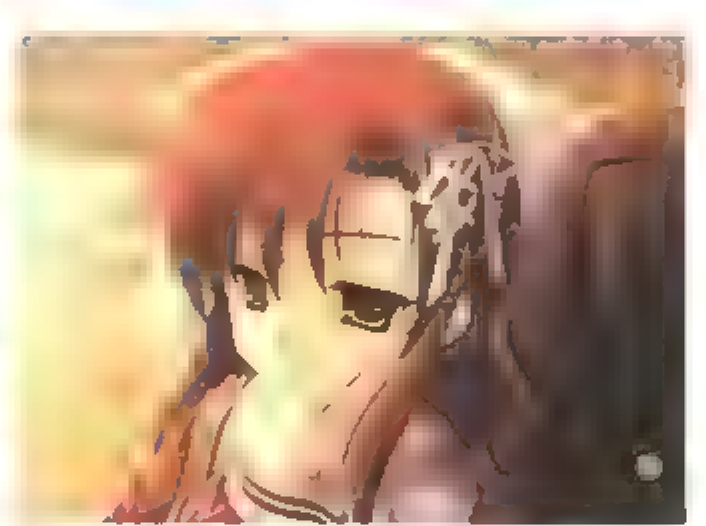
如果玩膩了純愛或是RPG的話，玩玩本作也是不錯的選擇

遊戲的玩法

本作的玩法主要是在奪下學校後，如何把藏匿在學校中的女主角給通通找出來，不過說真的，本作的自由度相當的低，不論玩家有沒有抓到女主角，有時候一個不小心便就會GAME OVER，所以說遊戲中的女主角雖多，但是正確攻略的方法只有一種，因此玩家若想順利全破的話，非得一直施展S/L大法，如此一來，攻略遊戲的樂趣便大減了，而在H部份上，雖說有很多種H場景，但是重覆的地方相當多，第一次看也許覺得很新鮮，但是看了兩三次之後，便會索然無味！與其安排一堆這樣的劇情，倒不如設定多一點刺激的橋段方為上策！



最年輕的女性日本首相？



她的身體內究竟是誰？

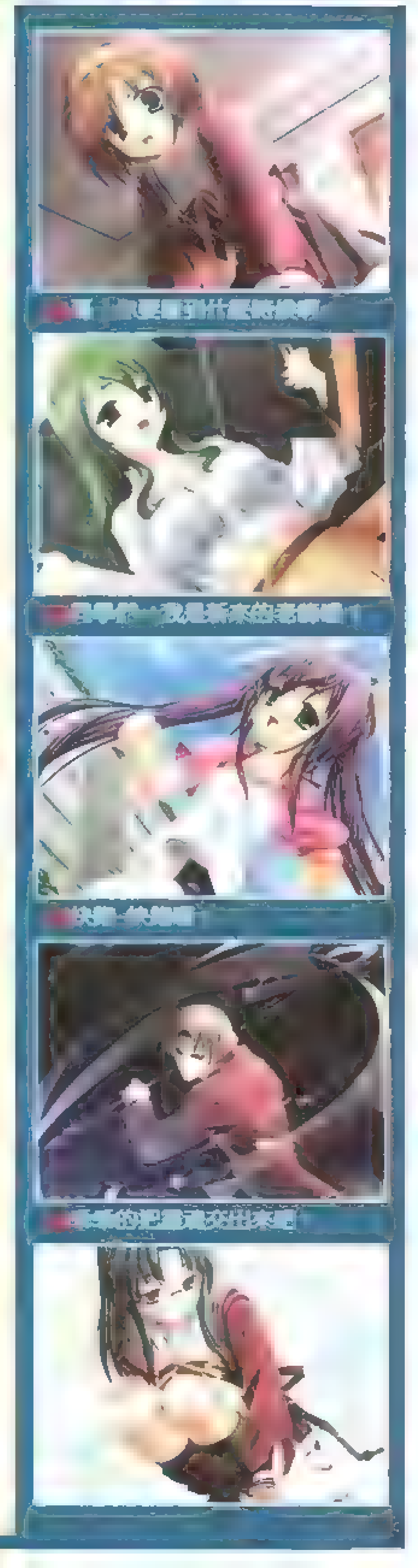
暗調的聲光

遊戲一開始的那張開頭畫面就讓人覺得蠻醒目的，不論是使用的色調還是主角的眼神，都不難讓人想趕快進行遊戲，而遊戲裡的CG在三位原畫師的巧手下，都讓玩家感到賞心悅目，不過遊戲裡的CG多達八成都是H-CG，所以對於純愛至上的玩家還是少碰為妙，不過遊戲中最棒的地方莫過於如動畫般優良的OP，不論是歌還是畫面都讓人無可挑剔！音樂的部份也很不錯，不論是用到各種曲風的BGM還是OP曲，跟很難聽到的END曲(只有死神END才聽得到)，亦或是十來位的聲優表現，都很值得來聽聽！



總結

原本這篇遊戲並不在我騎士本月的寫作計畫中，可是無奈這陣子[illegible]的遊戲不多，而且表現也沒想像中的好，所以在不得已的情況下選了一套不是我喜歡的凌辱遊戲來寫，因此在最後也一定要跟各位讀者宣告一下，遊戲中裡的監禁、凌辱等都犯法的，玩家可千萬不能[illegible]

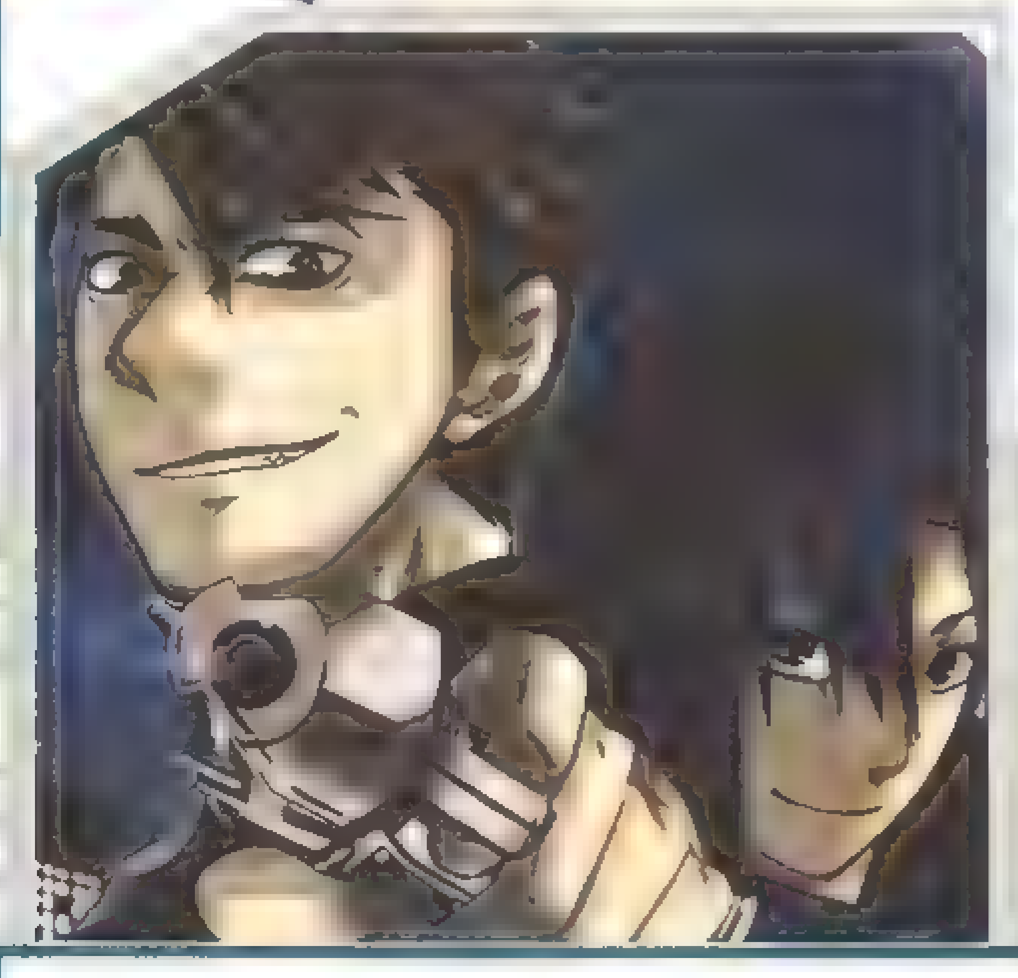


評遊戲 THE GOD OF DEATH

評

■故事腳本 加東由花梨　■遊戲版本：1.00　■配音　全程語音

插稿作家	莎琳娜	製作公司	Monoceros	代理公司	Monoceros
遊戲類型	AVG(BL/18禁)	建議售價	¥7800	基本配備	PⅡ-500MHz 256MB-RAM 1GB-HDD
4倍速CD-ROM 支援DirectX9.0 解析度640×480 Highcolor 支援Direct Sound					



STAMP OUT

先前我們介紹過Monoceros這家公司，本作便是他的第二款遊戲。在去年12月，《S-TRIPPER》千呼萬喚始出來後，Monoceros便趁勢宣佈決定製作本遊戲。不過由於Monoceros先前黃牛太多次，手上還卡著好幾個預定製作的遊戲都沒下文，所以大家也沒有把他當作一回事。儘管公司趕在今年元月發售了遊戲改編的廣播劇CD，但在BLG市場萎縮的狀況下，還是沒有人看好這款遊戲能順利誕生　沒想到在6月底遊戲順利發售了！到底這款的表現如何呢？一起來看看吧。

REVIEW

跌落至絕望的深淵…

主角赤江昌行，23歲，原隸屬於特勤暗殺部隊(簡稱ZAT)。在一次銀行搶案中，由於他的狙擊失誤，而使ZAT與歹徒陷入激烈的槍戰，隊長久川因此右臂癱瘓。無法原諒自己的赤江於是引咎辭職，過著獨居的生活。事發後退役的久川，有天突然造訪，他向赤江求婚，並希望兩人能一同闖蕩新事業　當職業殺手。『只要能夠和你在一起…，就算把靈魂賣給惡魔也無所謂。』可是這樣幸福的日子，卻因為久川突然自殺而宣告結束。不明的意外身亡、疑點重重的遺書、還有態度冷淡的刑警們，究竟是會發生什麼事情，能帶給憔悴的赤江更大的打擊？『只要能夠和你在一起…。』甜蜜的情話似乎還迴盪在耳邊，但卻人事已非了。

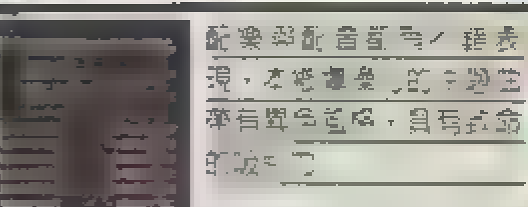


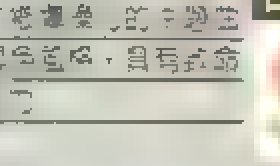
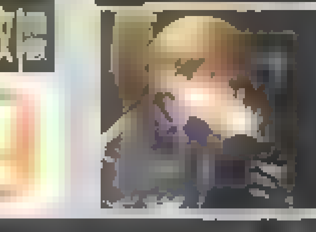
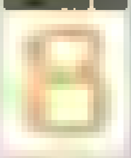
島田×赤江

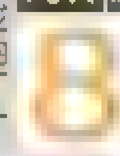
可惜劇本稍有瑕疵

劇本由多次為Monoceros撰寫廣播劇劇本的加東由花梨負責，由於廣播劇完全是靠劇情和語音來吸引聽眾，因此故事好壞便格外重要。本作劇本是以第一人稱撰寫的小說，加東將故事鋪陳得非常緊湊，文筆功力也很高超。從一開始的銀行搶案便扣人心弦，接二連三的事件與謎題，令人不一口氣把故事讀完便覺不過癮。其中赤江的心境描寫也非常成功，他對於自身過錯的罪惡感無法釋懷，並一直為此感到苦惱；對於好友性格的轉變也感到悲哀，最後百般猶豫難以痛下殺手。題材也是BLG界前所未見，在目前一堆陳腔濫調中，本作的迥異風格的確具有相當程度的吸引力。可惜其中仍然有部分劇情不合邏輯：包括一開始，特勤小組居然是靠電話接任務！這根本是不可能的事情，因為使用電話線路很容易遭到竊聽，他們是特勤小組，不是一般警察局或蝙蝠俠啊！一定有著更嚴謹、更特別的通訊方式。再來島田干擾對講機通訊，造成赤江失誤也是不可能發生的事～倘若這麼簡單就能干擾訊息的傳遞，那全天下的歹徒早就如法炮製了。結局把犯罪的手法推給催眠術，個人覺得這是壞了一鍋粥的老鼠屎，因為原先的劇情都一直建立在現實生活的基礎上，最後突然蹦出超現實的特異功能反而讓人難以接受。真結局中，赤江最末原諒了島田，這點教人實在難以理解：先前赤江只因為自己的過失，害久川右手癱瘓便難過自責，過著行屍走肉的生活，而儘管是在精神異常的狀態下，但島田殺了久川畢竟是事實，赤江如何能把這份傷痛和仇恨忘的一乾二淨？這怎麼樣都說不通。雖然加東的表現已是難得可貴了，但撰寫時上若能更加留意這些細節，相信成果會更好。







項目	指數	評語
畫面	7	[illegible]
音效	9	[illegible]
操控	8	[illegible]
內容	8	[illegible]

平均指數 8

半年來難得一見的佳作，值得推薦，儘管畫家功力不夠純熟，但劇本卻能教人感動落淚。

畫面不成人形啦～


遵命～隊長。

新人畫家ポンテーノ豆豐，原是內田一菜的助手，在本作中首次挑大樑，不但擔任人物設定，還一手包辦原畫與上色。先前提過由於Monoceros性質近似同人公司，所以人手不足也是可以想見的，可是卻因此而使遊戲畫面不佳；劇情一超過了廣告用的試玩版，佈景就變得十分簡陋，房屋傾斜不說，擺設像是用「畫」上去的，甚至還有桌子飄浮在半空中…。遊戲的劇情充滿了強烈的不安與衝擊，畫家似乎也想表現出這一點，於是畫面採用水彩濃厚上色，並特意將CG處理得較血腥，構圖和用色也營造詭異、緊張的氣氛，可能會帶給玩家不舒服的感覺。線稿超級慘，畢竟還是新人，畫風不穩的關係，變形情況異常嚴重，幾乎每張CG的人物都變形，線稿的線條也沒有修好；儘管有去注意肌肉的線條分佈，但骨架不對整個人物看起來就很怪異，部分角色的站立圖甚至從頭到尾都是駝背。另外有許多CG背景只用底色一塗就混過去了，雖然說一個人要獨力完成120張CG是很辛苦的事，可是遊戲售價畢竟不便宜，而且以商業作名義發售，製作上更是需要謹慎面對。

優秀的語音與配樂





先前提過Monoceros最大的優點在於配音與配樂，本作這兩方面表現都很傑出，配音幾乎由知名聲優擔任，即使只是路人甲這樣的龍套角色也不馬虎。主角赤江由綠川光飾演，雖然娃娃臉的外表搭配低沉嗓音，一時可能會有點不習慣，但綠川不愧是大牌配音員，成功詮釋出角色的喜怒哀樂，賦予了赤江生命。英年早逝的久川隊長則由石川英郎演出，久川僅在故事開頭才有戲份，但藉由石川出色的表現，甚至搶走了主角不少的風采。劇中石川還一人分飾三胞胎兄弟，三人各有不同特色，讓玩家不至混肴，相當厲害。中井和哉的島田只能用喪心病狂來形容，聽來既痛苦又變態，讓人不得不為這個角色感到些許同情。主題曲《Stamp Out》仍然由本鄉耀負責，他使用了大量的不和諧音譜曲，雖然不和諧音聽久了可能會造成身體感覺不適，但卻容易讓人印象深刻且富戲劇張力。綠川光的演唱表現非常不錯，不輸給一般歌手喔。







評遊戲 STAMP OUT

■責任編輯 [illegible]姐
■責任美編 比利

評遊戲

■故事腳本 駕浪人 南條しかし まつすう ■遊戲版本 [illegible] ■原畫作家 ひなた睦月 ■語音 女性角色有

撰稿作家 勇者AAA	製作公司 DreamSoft	代理公司 F&C	建議售價：¥9,240

遊戲類型 溫泉戀愛AVG (18禁 男性向) 基本配備 P3-1GHz以上256MB以上RAM、1.35GB空間以上，DirectX9.0C以上支援，8MB RAM，800 X 600，Hightcolor以上，DirectSound對應，WMA支援、4倍速以上CD-ROM，系統對應：JWin98/ME/2000/XP





近日忙得昏天暗地的勇者，每天拖著疲憊的身體回家，倒頭就睡變成勇者唯一解除疲勞的方法，不過一覺起來恢復的只有體力，疲勞值根本沒有降低，每日都是拖著全身酸痛的身體再去上班，有時真的想好好休息一下放個長假，但總是事與願違，畢竟錢雖然很好用但是難賺才是痛苦所在，為了家計還是得咬牙撐下去…。

溫泉宿舍的危機

原本繼承溫泉旅社的主角片桐 美九，為了自己的學業便將旅館經營交予他人暫代，自己則到東京的大學就讀，無巧不巧、是故意的吧，與青梅竹馬的高見 悠和各務 優希就讀於同一所大學，就這樣三人過了一段短短的校園生活，但是就在主角將要邁入第二年大學生活時，家中經營的溫泉旅社來了一通急電，要主角立刻回故鄉，還搞不清楚情況的主角便向悠和優希拜別，自己獨自一人回到家鄉。許久未回到家鄉的主角，在旅社代理人芭原 亞弓說明下得知因為溫泉的源頭乾涸，旅社的生意大受影響，隨時都有倒閉的危機，急需主角想辦法另尋源頭和正式繼承旅社，以解救面臨廢除的危機，而依照家中傳統繼承者須先決定家中女主人人選，而人選正是悠和優希這兩位大他 歲的女孩，但主角卻陷入兩難的抉擇，因為兩人都是他的最愛，主角要如何選擇呢？又要如何解救將廢棄的旅館呢？





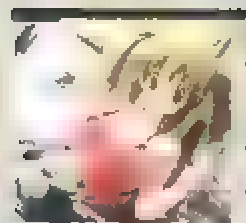


好像在哪看過…

本遊戲的故事設定上並沒有太過夢幻和衝突的部分，整體上的架構還算不錯，不過就是有種讓人似曾相識的感覺，仔細想想後才猛然發現，這又是一款為了得到主角的愛，遊戲中女性角色就算使出渾身解數，也要想盡一切辦法達到目的的後宮型遊戲嘛！遊戲開下去後，果不其然一開始就是重頭戲啦XD，不過說是這麼說啦，本遊戲倒是沒有像過去這類遊戲中那種你爭我奪的緊張感，整體感覺上到還算是輕鬆愉快，兩個女主角雖說是敵對的狀態，但卻沒有那種勾心鬥角的後宮爭寵感覺，只是用單純又直接的方式確認主角對她們的愛，雖然還是以一貫H-GAME的手法－用乘好的方式來誘惑，並確定主角的心意，至少比較和平，再說這三人是從小一塊長大的青梅竹馬，如果因為這樣而打壞關係也不是玩家們想要的橋段吧，至少勇者就不想看到這樣的故事，再加上本遊戲就是要營造溫泉帶給人的輕鬆愜意感，如果寫到這種緊張氣氛了，所幸本遊戲並沒有如此設計，並完整的將戀愛感覺表現出來，可以讓人輕鬆的享受遊戲的樂趣。



▲這是我的夥伴



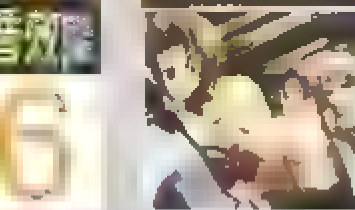
畫面指數 7
用色亮麗，人物構圖方面掌握得很好，也畫得很可愛



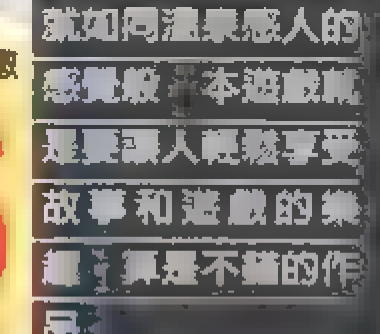

操控指數 6
操作設定容易上手，遊戲方式也十分簡單，但遊戲方面可發揮得還很多



音效指數 6
音樂表現出輕鬆愉悅，並符合溫泉給人的感覺，語音方面也表現的不錯



內容指數 6
故事架構上並沒什麼讓人驚喜的地方，也沒什麼可取之處，故事不甚完整，一般般，感覺還不錯



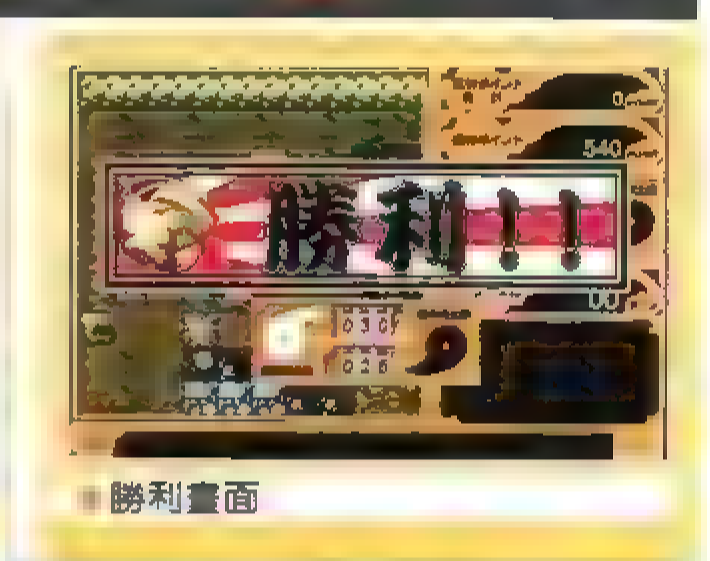
平均指數 6
就如同溫泉感人的感覺般，本遊戲就是要讓人輕鬆享受故事和遊戲的樂趣，算是不錯的作品。

圍地大作戰


◀我看看，本月的收入是…



除了後宮(?)本遊戲還有另一項賣點，就是遊戲中的小遊戲，遊戲的方式就是移動畫面上的小狐仙とうか將地圈起來，在時限內佔得比對手多的領地就算贏，遊戲一開始先抽籤決定自己一開始的領地大小，再來就是利用滑鼠點小狐仙的上下左右的任一格來移動，當你移動一格敵人也會移動一格，如果把地圍成一圈圈內也算是你的領地，而在地圖上也有許多寶物可以吃，有可以增加溫泉種類的溫泉寶物，和不知會出現什麼道具的竹簍，以及傳送點和地雷，玩起來雖然簡單但還蠻刺激的，雖然只有這麼一個迷你遊戲但也足夠讓人耗上一陣子，而在遊戲結束後，不論成功失敗與否，會結算遊戲的成績轉換成點數讓主角購買溫泉，如果在遊戲中能吃到溫泉見可直接兌換，或許有人會問輸贏都會得到點數，溫泉也可以由小遊戲中取得，那幹嘛要贏，亂玩就好了，其實不然，因為遊戲中不一定可以吃到溫泉，沒買到溫泉就沒辦法啓發一些特殊事件，再者如果手頭上的點數不多，就不能在遊戲結束後買到一些『好康』，想知道有啥好康就努力玩吧。



勝利畫面





輕快悠閒的溫泉氣氛

前面說到本遊戲就是要讓人感到溫泉所帶來的輕鬆愜意感，[illegible]到構圖都頗為用心，色彩明亮但不刺眼，而且有種柔柔的感覺，讓看的人不會那麼累，而人物的構圖及動作上也是沒啥缺點，雖然遊戲標榜的是『大姊姊』這個主題，不過原畫並沒有把人物畫得很冶艷，反倒是相當可愛，提升人物的親切感(萌え！大心)，再加上輕快愉悅的配樂伴隨，雖然沒有真的去泡溫泉鬆弛身心，但心情上真的是讓人愉快了不少，所以說能夠有這樣的輕鬆感，本遊戲的畫作和音樂著實功不可沒，藉由CG表現的明亮感和音樂表現出的輕快曲風，還真是讓人無比的舒暢。

結語

雖然本遊戲嚴格上來說並不算什麼華麗的鉅作，充其量也只能算個小品而已，但能夠帶來讓人放鬆的感覺，實在不多見，市面上有許多遊戲可以抒發情緒或是解除壓力的效果，但能像這樣放鬆心情享受遊戲內容的遊戲還真是少之又少，就這點來看這個公司倒是做了不錯的遊戲。

評遊戲

■故事腳本	匿名	■遊戲版本		■原畫作家	
撰稿作家	莎琳娜	製作公司	Catear	代理公司	Catear
遊戲類型	男扮女裝SLG(男性向 18禁)	建議售價	￥9 240	基本配備	PIII-500MHz 128MB RAM 550MB-HDD

32倍速CD-ROM 支援DirectX8.1 解析度800×600 Highcolor 支援Direct Sound



Trans'n
～僕とあたしと恋人と～

自從《處女はお姉さまに戀してる》獲得成功後，H-Game界便瀰漫著此一熱潮，不但男扮女裝的瑞穗迅速走紅成為偶像，也引發不少公司意圖跟進，將遊戲裡的男主角越畫越蘿莉，個性也越來越女性化。可是瑞穗畢竟只是幻想出來的二次元人物，和現實生活中的女裝愛好者之間，倒底存在著哪些差異呢？標榜著「以女裝愛好者為主要訴求」的本遊戲，也許可以讓大家更深入瞭解他們的想法，以及體驗扮裝的生活

爛到爆的程式系統

遊戲使用Director多媒體程式製作，坦白說這並不是什麼好選擇。不但造成電腦負荷過重，而且強制要求全螢幕執行也非常不便。儘管業界有開發出視窗版本的Director，但耗資源過多的缺點還是未見改善，本作也沒有採用視窗版本。安裝雖然可以選擇目的資料夾，卻必須強迫完整安裝！過程也只是將光碟裡的檔案COPY進硬碟中，執行遊戲時還強制要放入光碟。其實Director可以直接用光碟執行遊戲，存檔一般則建立在windows資料夾中。何必要把事情弄得那麼麻煩呢？要求放入光碟的舉動也是多此一舉，因為僅是確定玩家是否擁有遊戲光碟，並不是需要從中讀取資料。原本這是一項防盜的機制，但時至今日燒錄技術與機器越來越普遍，功能也越來越強大，這項機制不但防不了盜版，反而造成玩家不便。遊戲中功能選單也是異常的陽春，連最基本的skip也沒有。玩好幾次真的會滑鼠點到手痠，如果滑鼠因此報銷不知能不能向公司求償？原以為可以使用XP的相黏鍵功能，不料程式無法支援！我又再一次地被他擊敗……。

原畫變形有點厲害

遊戲的OP相當粗糙，只是簡單地用幾張靜態圖隨著音樂飄動，感覺是5年前的水準。上色和背景馬馬虎虎，移動的大地圖是用flash製作，看上去倒像早期的《模擬城市》。人物表情只有5種稍嫌過少，肢體也不會有動作變化。版面配置表現不錯，一旁可以看到主角目前的扮裝。但視野畫面無法同時顯示兩個以上的人物，這點恐怕是程式上的缺失。主角的女裝配備選擇很多，即使想每天都換不同造型出門也不難做到。但許多配件僅是顏色有所不同，式樣的設計上並沒有預料的多。此外男裝小遠只有那麼一套，會不會太誇張了點？原畫裡月的畫風非常不穩，事件CG中人物臉部變形嚴重，甚至連站立圖的表情變換就發生變形了！人物肢體的比例也很糟糕，身材還常常莫名其妙地變胖或變瘦……，怎是一個慘字了得啊？！



●今天想穿哪套衣服呢？

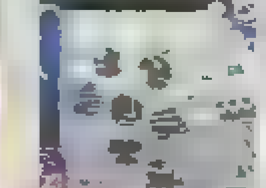
說服力不足的劇本



遊戲人數[illegible]，[illegible]遊戲大致[illegible]非常少[illegible]

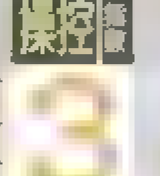
畫面指數 6





[illegible]

操控指數 3







配樂只有固定幾首，[illegible]音效則[illegible]

音效指數 3



[illegible]

內容指數 5

平均指數 **4**

製作群似乎缺乏製作遊戲的經驗，[illegible]多地方設計失當，[illegible]根本是折磨玩家的酷刑[illegible]

強暴玩家的想法



●路上小心。

本作的困難度頗高，對話沒有任何分歧選項，全靠地圖上的移動來決定路線。在遊戲中，女裝扮相必須達到一定的分數，才能繼續進行遊戲。但是各人審美觀難免不同，評分標的標準也稍嫌主觀，製作小組似乎有強迫玩家接受他們審美觀的嫌疑。本作的自由度低到不能再低了，過程中有時會強制觸發一些特殊事件，劇情才能進行下去。但是又缺乏適當的提示，只能讓玩家像無頭蒼蠅在迷宮一樣亂竄，自行尋找出路。玩家可不是製作小組肚裡的蛔蟲耶！玩到一半突然沒辦法再進行新劇情是常有的事，只能靠意志力和拼命使用S L大法。偏偏遊戲的時間沒有上限，在會卡關的情況下，玩到5 600天後還是卡在原點也是有可能的。筆者數度抓狂恨不得砍掉遊戲折斷光碟片，礙於為讀者們寫稿還是忍了下來。(泣) 劇情架構也匪夷所思，生活中的人們會在劇情中無故蒸發，任憑你再怎麼哀求，他就是不出現，甚至可能就此失蹤再也不回來，也沒有交代是否另結新歡或發生意外‥‥。最後的結局更是可歌可泣，製作小組再度發揮他們藐視玩家的功力，帶給玩家致命一擊。結局中主角會被其他角色告白，但不管玩家想不想答應，主角都會代替玩家決定。好戲還在後頭，如果主角拒絕，他會想出一個自己最喜歡的人物。難以理解的是結局竟然是出現平時完全沒有意圖接近、根本沒觸發相關特殊事件、劇情中也毫無蛛絲馬跡可尋，當然此人也不是筆者中意的對象。完全不知道程式是如何判定起！可是筆者什麼都不能做，只能眼睜睜的看著主角得到絕讚的幸福，然後在電腦前暗自垂淚…



●今晚我好寂寞‥。



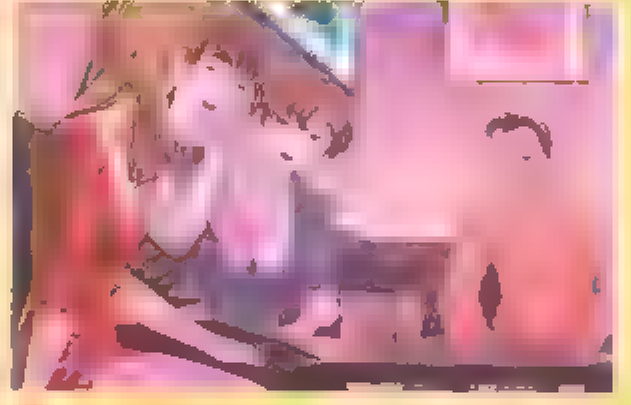
●總要有心，人人都能當上扮裝皇后。

結語

筆者不明白他們製作這款遊戲是想要娛樂玩家？還是想要虐待玩家？是想實現玩家美好的夢幻？還是帶來一場戰慄的夢魘？整款遊戲在製作上，雖然化妝的紙娃娃系統與女裝訴求的構想頗有新意。但除畫面外，其他可說比同人遊戲的水準還糟糕，無法想像是一款售價9000日幣的遊戲。不顧玩家想法自由也是匪夷所思，這樣並不會帶來快樂，只會帶來痛苦，嚴重違反遊戲的精神。雖然本作訴求是針對女裝喜好者，所以筆者可能沒辦法準確判定遊戲是好還是壞，畢竟筆者不是他們的主要顧客群。但是從一些基本的地方去作討論，應該還是所有遊戲都能適用的。



●女裝時趁機混入女子更衣室。



●市場冷熱說明現實的殘酷(笑)



●像洋娃娃般可愛的羅莉、

特典大賞



評遊戲

Trans'2 〜僕とあたし戀人と〜



DUNGEON SIEGE II

末日危城2 攻略上篇

過關技巧大公開

在《末日危城2》裡，遊戲的操作跟系統與一代有很大的差別，以下我們列出一些比較常遇到的操作技巧，希望讓各位過關斬將的過程更加順利。

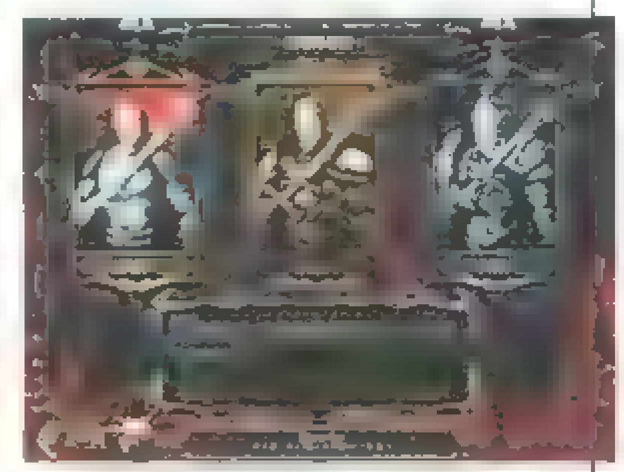


《末日危城2》雖然傳承了一代簡易的操作，但戰鬥與升級系統的變更相當大，使得難度提高不少。另外遊戲的內容也大幅增加，主支線任務互相穿插，地圖十分廣大，沒有做紀錄的話很容易被任務卡住。以下我們把攻略分為三大幕，每一幕都有完整的主線與支線劇情攻略。上半部攻略先介紹第一幕，其中支線任務進行過程會在主線任務提及，大家可以先進行攻略主線，再完成的支線任務參考次要任務進行補完。反正這一代地圖的移動很方便，大家不用擔心長途跋涉的問題。



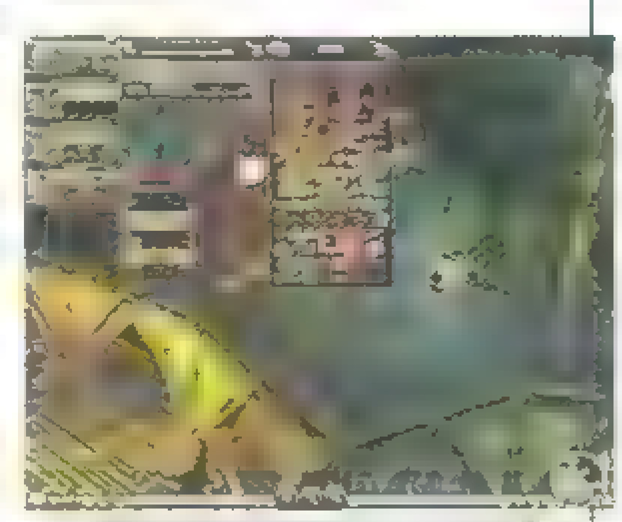
困難度的影響

一開始進入遊戲時，你將會有傭兵、老手、精英三種困難度可以選擇，等級四十以下的角色只能選擇傭兵難度，七十級以上的角色則可選擇精英。困難度對遊戲內容不會有影響，但戰鬥的難易度可是天差地遠，怪物的生命值甚至有可能差上十倍。而且在更高的難度中許多敵人的弱點都被補強了，你必須切換各種屬性的魔法來嘗試，並加強戰術的運用。還好在老手等級你可以增加一個伙伴，精英可以再增加一個，最多增加到六位。所獲得的武器裝備也更加強大，至於這值不值得各位再體驗一次劇情就見仁見智了



▲選擇難度時要角色等級到一定程度才行

一旦開始更高難度的遊戲，你所有角色成員的等級狀態與裝備都會被保留到新的遊戲裡，甚至置物箱的物品也都在，而你身邊的夥伴會聚集在客棧等你。不但擔心夥伴的等級跟不上，因為他們的等級也會大幅提升，最高可以提升20級，但不會超過主角的等級減2。舉個例子，假設等級40的主角開始老手級的難度，則原來遊戲中客棧內10級的角色會提升等級到30級，原來30級的角色則會提升到38級。不過不用高興的太早，由於遊戲中打敗等級高於角色5級的敵人不會獲得任何經驗值，且老手級的敵人等級都是40級起跳，換句話說，假如你在旅館的同伴角色等級低於35，在老手級的新遊戲中就完全沒有成長的可能。因此 開始在傭兵級的劇情末期你就要預先準備好第五個伙伴，否則你就要接受一個不太需要的成員，或者是與寵物為伍了



▲置物箱裡的物品可以保留到下一個困難度的遊戲



如何分配角色專長



▲分配角色技能要先考慮對應的絕招

每當角色升級，就可以分配一點技能在該職業上。由於許多技能必須要到一定的等級才能分配，因此常常會有不知將點數分配到哪個技能的煩惱。其實技能分配主要考慮的因素有兩個，一是看職業走向，一是看絕招。大部分的職業都還會有不同的走向，比如近戰就可分為持盾、雙手武器或雙武器三種，持盾近戰攻擊速度快，防禦力高，但攻擊力有限；雙手武器攻擊力高，致命一擊機會大，但速度慢且影響防禦力 最後的雙手各持一個武器可以發揮快速與強大的攻擊力，但也要犧牲防禦力。三種不同類型的戰士所需加的點數不同，發展下去的技能與絕招就會有影響。所以你要先決定該職業要練那一種類型，再來決定技能的分配。

第二個考慮的因素是絕招，大部分的絕招可否使用都要看技能有沒有到那個等級，而且不同層次的絕招所需的技能等級也不一樣因此分配技能時你要先考慮喜歡使用哪個絕招，再來分配對應的技能。舉個例子，近戰絕招最好用的旋風攻擊需要致命一擊等級六與強健體魄等級八，你在分配技能時就要盡量把點數加在這兩個地方，直到絕招可以使用為止。喜歡的絕招就專心加對應的等級，直到把絕招的層次提升到極限。

至於絕招要先練那個比較好？首先考慮絕招所需技能等級，有些絕招需要角色技能等級較高時才能使用，就先不要急著加技能點數。其次優先考慮廣範圍攻擊的絕招，比如近戰的旋風攻擊、自然魔法的冰塊爆破等等。再來考慮集中攻擊單一角色的絕招，如近戰的狂爆一擊或遠距的精確瞄準，最後再考慮有特殊功能的絕招，比如近戰的挑釁可以短暫提升防禦力並引誘敵人集中火力攻擊他，自然魔法的冰霜之圈可以將一定範圍之內的敵人暫時先冰起來，讓你被圍攻時可以將敵人冰凍後一一擊破。這些絕招可以依玩家個人不同的習慣來投資。



◀使用大範圍絕招可以有效殲滅一大群敵人

進階熱鍵

▲按下 鍵可以顯示所有角色物品欄

▲重新設定快速鍵可以讓你在戰鬥時更加順手

戰鬥技巧

以下我們列出一些說明書上沒有特別註明的操作熱鍵。

1、按下V鍵可以打開所有角色的物品欄。

2、在商店買賣物品時，按著Ctrl鍵再點選要進行買賣的物品，就會直接進行買賣，這在大量賣裝備時十分好用

3、打開單一腳色個人物品欄時，按著Ctrl鍵再點選物品，可直接將物品丟棄。

4 直接在物品上按滑鼠右鍵可以自動裝備該物品

5 開啟一位角色的物品欄後，按著Ctrl鍵再點選其它角色，可以一同開啟其他角色的物品欄 假如只開啟兩個角色的物品欄，按著Ctrl點選物品，該物品會直接給另一個角色 假如開啟二個以上，則該物品會給右邊物品欄那一位)

6、想要資遣隊伍中的夥伴，只要按下Ctrl-D即可 資遣前別忘了將他身上的裝備卸下來。假如忘了卸也沒關係，只要回去旅店跟拿蠟燭的老闆談話，就可以再找他加入，並拿回所有的物品與裝備。有些夥伴是接續次要任務的關鍵，因此要解散該夥伴前別忘了檢視一下攻略裡的次要任務，看看往後還有沒有可能用到他，再來做決定

7 在遊戲中可以設定等待模式，該命令可以暫時讓成員從隊伍脫離，但這個命令並沒有設定熱鍵，你可以到選項→操控→快速鍵裡進行設定。這個模式十分好用，假如你即將進入一個很危險的地下城拿取寶物，又不想把整個隊伍拉進去，就可以使用這個模式，只帶著皮粗肉厚的戰士衝進去，拿取物品後立刻衝出來。此外比如引怪或者探索地形，都很適合使用這個指令



▲運用召喚獸可以加強隊伍的戰力



▲盡量在有傳送器的地方跳出遊戲

養隻寵物來玩玩

▲寵物必須要餵食武器裝備才能成長

▲依照隊伍的需求使用不同屬性的寵物來增強隊伍戰力

第一幕：主要任務

第一章 葛瑞琳沙灘包圍戰

還不是為了那幾個臭錢，你和摯友德瑞克成了去哥斯軍隊的傭兵，跟那些粗魯邪惡的魔登士兵一同擠在那密不通風的飛龍戰艦裡，好不容易抵達了葛瑞琳沙灘，這才接獲了第一個任務

任務一 取得魔登副隊長傑林德的命令

先利用這段悠閒的空檔熟悉一下操作介面，魔登副隊長傑林德就在東邊的入口處，頭上有一個黃色的門號，跟他說完話後進入他身後的門。

任務二 使用近戰武器摧毀訓練木偶

往東走跟魔登鬥士塔爾克說話，跟他學習如何用肉搏技巧破壞木偶完成任務。

任務三 使用遠距武器摧毀訓練木偶

繼續向北走跟魔登弓箭手布里特學習如何使用弓箭，破壞掉木偶完成任務。

任務四 使用自然魔法法術或戰鬥魔法法術摧毀訓練木偶

往前跟魔登法師路卡菈學習如何用自然魔法或戰鬥魔法攻擊敵人，擊破訓練木偶後完成

任務五 取得傭兵中隊長卡爾捷克的命令

到盡頭跟傭兵中隊長卡爾捷克談話，他會打開門將你們正式丟入殺戮戰場

▲這裡有一堆戰鬥木偶讓你練習

任務六 摧毀樹葉怪殺手螺

擊倒殺手螺後往東前進，這些怪物的弱點都是火系魔法，因此會丟火球的戰鬥法師在這一關會很吃香，不用客氣使用藥水，反正這一關結束什麼也帶不走。

任務七 殺出一條通往前線的血路

繼續往北走來到一個閘門，經過一座大廳進入一個臨時的醫療所，出醫療所後首次遇到對未來有強烈預感的精靈西蒯，再往北轉西，走到盡頭往北與魔登弓箭手布爾克對話完成任務七，德瑞克開始有不好的預感，堅持要將身上的勳章交給主角，並要求主角絕對不能讓去哥斯拿到勳章。主角收到勳章敷衍一下後便跟德瑞克一起進入狹窄的隧道裡

任務八 支援隧道另一頭的部隊

在隧道裡等待著的，是瘋狂的木雖獨怪真的是很耐打，而且沒有什麼弱點，跟他硬碰硬時隨時要按暫停注意一下狀況。往東到盡頭的通道完成任務八。攻進神殿後大家被巨大守護神砍的七零八落，……但是去哥斯不但不認帳，還打算殺死傭兵們滅口。幸好德瑞克幫主角擋下去哥斯那一劍，但主角也昏了過去。



▲殺手螺會不斷的跳出樹葉怪



▲戰場裡的醫務站有不少東西可以搜括

第二章 戰俘

等主角醒過來時已經身繫囹圄，典獄長費莉雅對待身為犯人的主角絲毫沒有好感，幸好精靈出面為主角說話，典獄長才要求主角完成以下的任務，才願意將釋放主角。

任務一 到綜合商店要一籃磨刀石

撿起地上樹精靈給予的裝備，往東使用拉桿離開囚犯露台，進入伊露蘭大廳，先跟學徒特莉努拿取典獄長要的磨刀石，順便可以接下特莉努交代的另一個次要任務。回頭跟女魔導士盧米菈談話，詢問她加持的事項，便可再獲得另一個次要任務。來到北邊大門在門口可以招募蒂茹與羅婕選其中一位伙伴。

任務二 把磨刀石帶到樹精靈哨站

來到了北葛瑞琳叢林，樹精靈守衛傑拉就在入口處等你，跟著傑拉來到哨站即完成任務二

任務三 殺了所有的魔登攻擊者，並釋放被俘虜的樹精靈

傑拉一到哨站就被打昏在地，等你清光所有魔登攻擊者後將哨站裡所有被俘虜的樹精靈救出完成任務三，典獄長才跑來處理。她承諾完成任務後會還主角自由，並給你一塊可以隨時傳送回伊露蘭的符石文，於是隊伍往下一個任務進發。



▲這就是為虎作倀的後果



▲攻下哨站救出被囚困的樹精靈

第三章 魔登塔

任務一 尋找第一座魔登塔

先不要急著出發，進入北邊聖堂門裡拉拉桿下到地窖挖寶。回來後打開哨站北邊的門過橋，西邊轉動一旁的雕像，將會出現一個隱藏的寶箱。回到原路往北繼走，上階梯前左邊雕像同樣會有隱藏寶物。上階梯後與魔登斐爾努根首領葛來那傳對話獲得通關口令"恰巴"，先不要急著進門，往右繞上坡道攻進上方的赫庫村落。回剛剛的哨門進門後先往西，這裡的赫庫頭目是凶猛的赫庫剝皮手，清光這裡的赫庫過橋可以拿到豐碩的戰利品

回到小徑來到第一個魔登塔完成任務一，直接找入口的隊長談話，沒想到剛剛的密碼是廢物，一口氣清掉塔旁所有的魔登士兵，打破牢籠救出南恩取得任務二。

任務二 燒毀第一座魔登塔

在破碎的牢籠上按右鍵取得牢籠碎片，帶著碎片沾一下旁邊的營火，靠近塔就可以把塔燒掉並完成任務二。

任務三 尋找並燒毀第二座魔登塔

離開魔登塔往北走，先到傳送器旁拿兩個咒文，沿著西邊小徑上去，一旁會有座塔台，開門按下壁邊開關拿寶物，繼續往西經過吊橋後會來到一個生命神壇，這時上方有一個樹精靈被赫庫擊倒，解決掉駐守此處的魔登斐爾士兵後上去與某連恩談話接獲次要任務。回到剛剛的生命神壇，往北走過吊橋會有出現一個赫庫營地，未來在次要任務裡你還會再回來一次。再經過一個魔法神壇後就會看到第二座魔登塔，殺光所有魔登士兵後用同樣的方法燒掉魔登塔完成任務三

任務四 尋找並燒毀第三座魔登塔

繼續往南走在東邊水瀑瀑布後方有一個安靜的洞穴，裡面有一個聖靈，將一旁的咒文拿到魔法神壇吟唱就可得到一樣有加持過的裝備。回來沿著小徑可以摸到第三座塔，守在這裡的是八級的魔登斐爾士兵隊長。燒掉魔登塔後完成任務四。

任務五 尋找並燒毀第四座魔登塔

繼續往南進入西葛瑞琳叢林，往西會進入赫庫族洞窟，想解次要任務六的可以進去闖闖。回小徑繼續往北走西南走來到第四座魔登塔，總共有兩個頭目在這裡防守，打敗他們燒掉第四個塔完成任務五，過塔後就有傳送點可以回到伊露蘭鎮跟典獄長報到。

任務六 回到伊露蘭的囚犯露台向典獄長瑟莉雅報到

回到伊露蘭後直接到牢房找瑟莉雅邀功，她終於決定回你自由，並給你第七個任務。

任務七 到伊露蘭的大會堂和塔兒交談

回到商人露台坐東南方的纜梯進入大會堂，塔兒就在右邊，跟她交談讓她幫你把頸環拿下來並把徽章回給你，這時一旁的達熙突然發現主角手臂上有動物的咬痕，看來一行人都感染了暗黑巫師散佈的瘟疫了。



▲轉動雕像可以拿到隱藏寶箱



▲靠近營火可以點燃木棍



▲魔登塔裡的敵人被炸的七零八落





▲這個聖靈目前還無法與他交談



▲地圖上到處都可以找到咒文

第四章 瘟疫

由塔兒口中得知精靈神殿裡的聖水很有可能可以治療瘟疫，[illegible]，塔兒還會給你一瓶裝聖水的瓶子。

任務一 尋找古老的精靈神殿

離開大會堂前還可以處理一些事情，比如找泰運椎爾了解戰爭座騎的用法，在泰運椎爾旁邊拿取鐵匠全書完成學徒特莉努交付的次要任務，到下方則可拿取伊露蘭母親的叮嚀，史學家雅莉蘇則可讓你了解這個世界的背景。接著到隔壁的醫務站找海絲菈完成次要任務，再跟她們談話可以接獲另一個次要任務－赫運，續章。離開醫務站到西邊的寵物店，跟寵物販妮達談話，獲得次要任務豺狼。接著跟寵物店樓上的蕾安娜談話接獲次要任務。另一個次要任務－蕾拉妮的傷悲則可在寵物店西[illegible]

在離開伊露蘭之前，不妨到伊露蘭的瀑布區走走。瀑布區位於客棧的東南方，乘坐纜車即可抵達。進入瀑布區後與前方第一個男子的菲妮拉交談可以完成次要任務蕾拉妮的傷悲的一部份，繼續往東走下升降梯，過三座橋坐升降梯上去，右手邊的屋子可以從塔瑪莉納而接獲次要任務－柯萊亞昆蟲窩。出屋子後[illegible]，過橋回到客棧，客棧裡跟頭髮斑白的老館顧客多聊一會，可以接到第一幕的第十四個次要任務[illegible]從傳送點傳送到西邊的沼澤森林，[illegible]小徑打開南方的哨站大門，拿取週遭的物品以及衣架上的裝備，[illegible]接近精靈神殿之前會跳出另一個小頭目－九級的赫連節奏鼓手。一進去精靈神殿便可完成任務一並開啟任務二。

任務二 尋找精靈噴泉

精靈神殿有很多聖堂門需要角色有一定等級[illegible]間，而且也有戰爭座臺讓你補充絕招。乘[illegible]（假如這時你有接次要任務四－精靈神殿的秘[illegible]上找[illegible]務），往南不久就會遇到兩個小頭目，解決這兩個小頭目後會打開放置聖水的房間。

任務三 用精靈噴泉的聖水裝滿空的藥瓶

碰觸中央的泉水將藥瓶裝滿（也可以順便補血喔），到西[illegible]露蘭。

任務四 回到伊露蘭的大會堂向塔兒報到

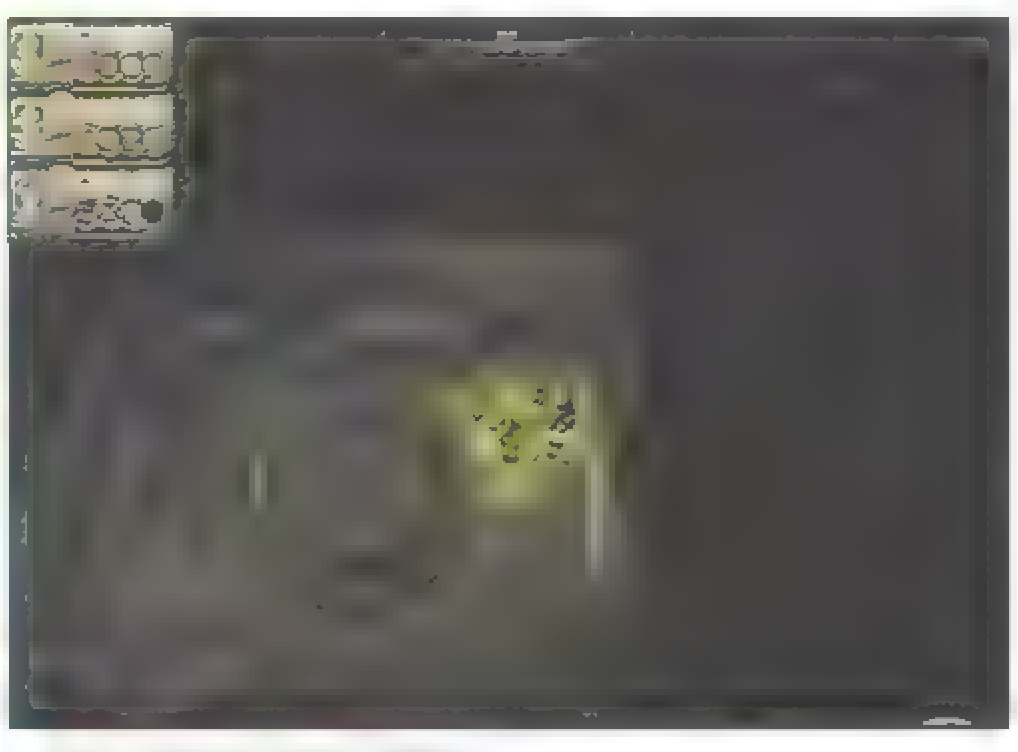
到大會堂找塔兒，她要求你到流放區搭救其他被[illegible]姐妹們，而且假如你缺乏隊友的話，她將會是一個很強的自然法師。跟她對話完後進入下一章。



▲利用魔法神壇來吟唱咒文



▲哨站裡有很多裝備可以拿取



▲乘坐升降梯下去精靈神殿



▲[illegible]

第五章 樹精靈流放區

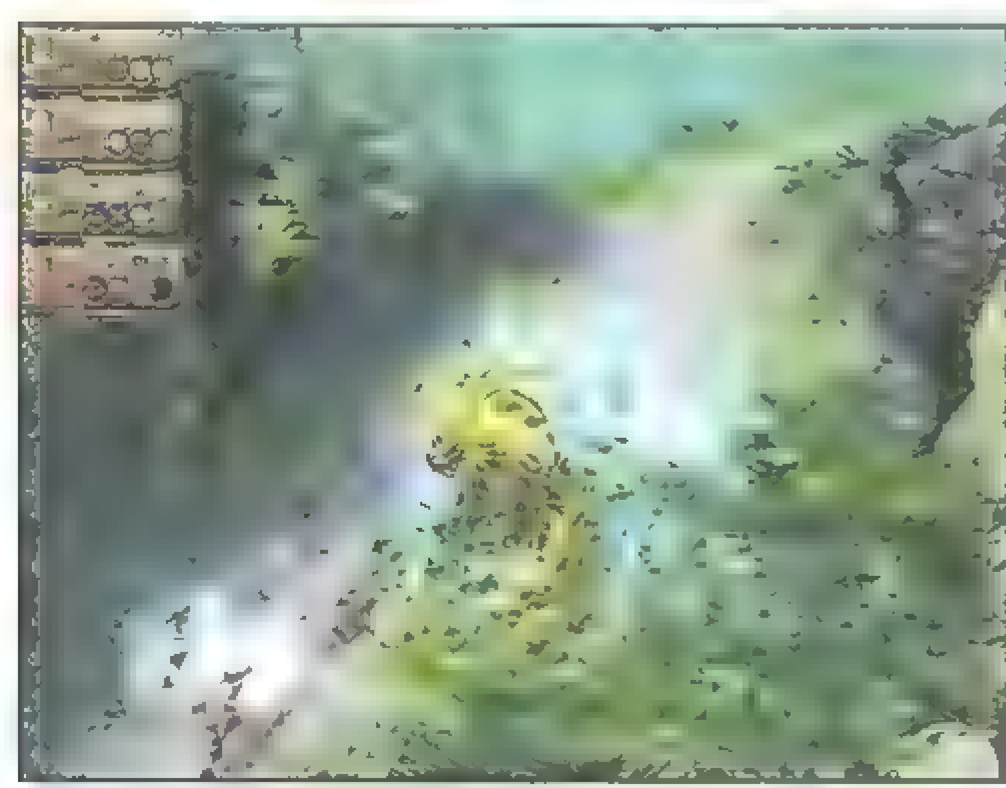
任務一 尋找樹精靈流放區

假如你隊伍裡有塔兒，到大會堂旁邊的小屋找雅莉安娜，會取得次要任務九。跟寵物店南邊的守衛隊長談話後她會把門打開，使用拉桿下到南蔓瑞絲叢林。往南殺過去先不要走小徑，切[illegible]個[illegible]台，[illegible]旁的白骨會有次要任務二要用的毒麻束。繼續往前走進入黑暗、堆滿骨頭的洞穴，可以完成次要任務九，[illegible]心裡面的頭目。回到小徑往東南走，在南邊一個赫庫村落。村落裡有一個荒廢的遺跡，啟動北邊牆壁左邊的杯子可以打開一個密室。在廢墟東邊還會有一個小洞穴，將洞穴裡的寶物搜括一空，回小徑繼續往東走，不久你會看到一個傳送器。

接著來到雷卡廢墟，打開底下的開關降到地下城，在最南邊攻進去後先搜光一旁的武器與裝備，南邊的門要等以後拿到鑰匙才能進去。往東北邊經過一座橋進入另一個[illegible]洞[illegible]，出洞穴來到羅卡的裂口據點，次要任務[illegible]的自然法師羅卡會在這裡等你解任務。回到[illegible]後往南走，南方會有個瘋鳥的巢穴。打敗大頭目[illegible]兇猛的瘋鳥[illegible]又有一些東西可以搜括。回到小徑往東走，踏上北邊的[illegible]還可以讓你引發以後的事件，回頭再往東走，上坡來到[illegible]邊的樹精靈流放區接獲第二個任務。

任務二 拯救老人

在流放區裡有一位阿蘇奈學者正被四個感染瘟疫的樹精哨兵圍攻，趕快過去幫他解圍，清光哨兵後與老人對話聽他講古，便可完成任務進入下一章。



▲這一段路的敵人越來越強大



▲利用法力神壇補充法力



▲救出被圍攻的阿蘇奈學者

第六章 離開葛瑞琳小島

老人幫你們移開擋路的木頭後就消失了。先不要急著出發，從流放區往西南走，經過魔法神壇與法力樹叢後（這裡可以拿到次要任務二需要的毒藤束）又有一個小洞穴，要解次要任務七－赫匣，續章的話必須從這裡進去。

任務一 尋找柯萊亞洞穴

回到流放區往東走，經過一座塔後會看到東葛瑞琳叢林的傳送器，走到盡頭是一個被鎖住的塔，回頭往北可以進入地下庇難所，底部最東邊打倒小頭目後開啟南邊的門，會遇到鐵匠[illegible]等級二十以上的敵人與頭目，建議等隊伍等級高一點時再來處理。出避[illegible]門，走出[illegible]往西會[illegible]的咒文與裝備。

任務二 尋找斐克斯小隊的生還者

往南進入柯萊亞洞穴上層，繼續走進一個廣場，這個廣場有一個壞掉的升降梯，必須搭等克娜拉後才能修復。另外兩條路分別往南與往東南，先走往南那一條，到盡頭出洞穴會有一座塔，塔旁的毒藤束可以用來解次要任務二，回到另一個出口來到柯萊亞山谷，經過一旁的傳送器，往東走進柯萊亞洞穴下層，這個洞窟裡面有很多裝蛋的袋子可以打破集錢。但要特別[illegible]路，都各有一隻大馬爾特落怪鎮守，先打掉北邊那一隻，打爆牠後進洞窟後把所有的蛋打爆換寶。

任務三 調查東葛瑞琳沙灘

接下來解決掉守在東南邊那隻大馬爾特落怪，往東殺掉被附身的風岩要塞士兵，清光這個毒氣區的所有怪獸，走到底又分岔為南北兩邊，北邊會通往我們的目的地－東葛瑞琳沙灘，南邊則是解次要任務五－柯萊亞昆蟲窩的必經之處，往東北出洞穴會接獲新任務。

任務四 摧毀紅晶體

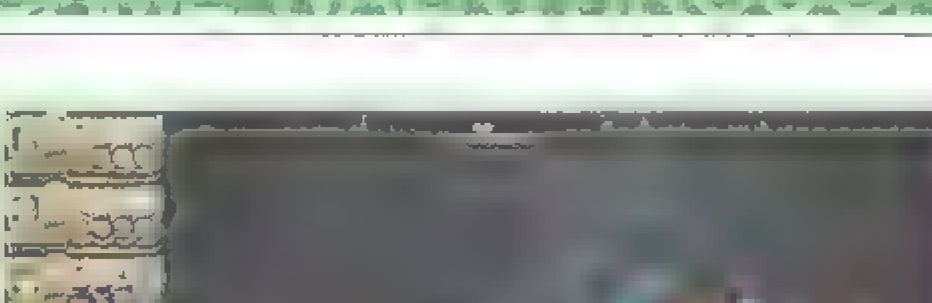
往沙灘的路上會有一個紅晶體擋住路，打破晶體接獲下一個任務。

任務五 使用傳送門離開葛瑞琳小島

繼續沿著小徑走，經過魔法神壇不久又會一個聖壇在路旁，走[illegible]學者，接著進入傳送門傳送到阿蘇奈沙漠。

任務六 和隊長蘇瑟兒

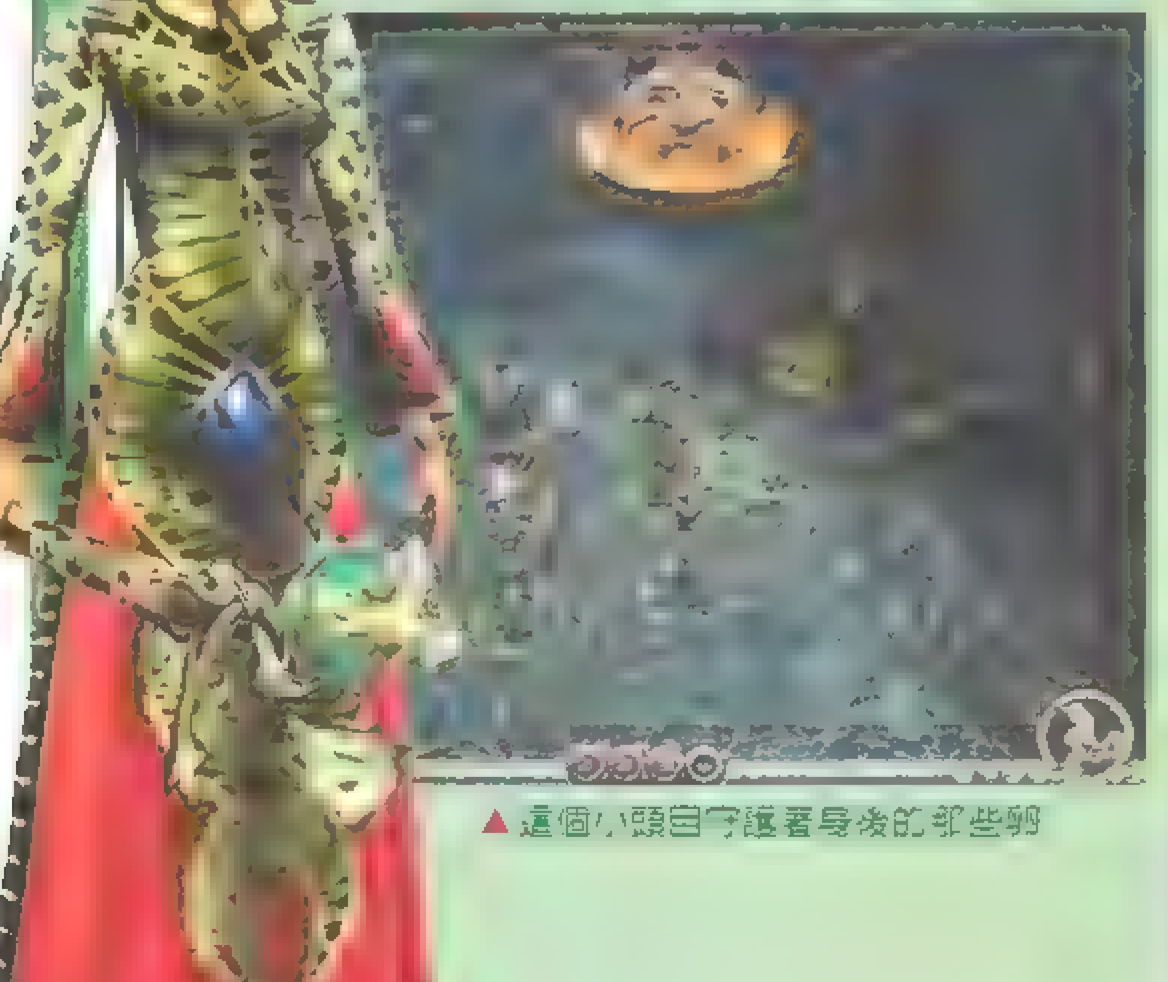
來到阿蘇奈沙漠的哨站，跟門口的隊長蘇瑟兒談話進入第七章。



▲這個關卡目前要找人修復



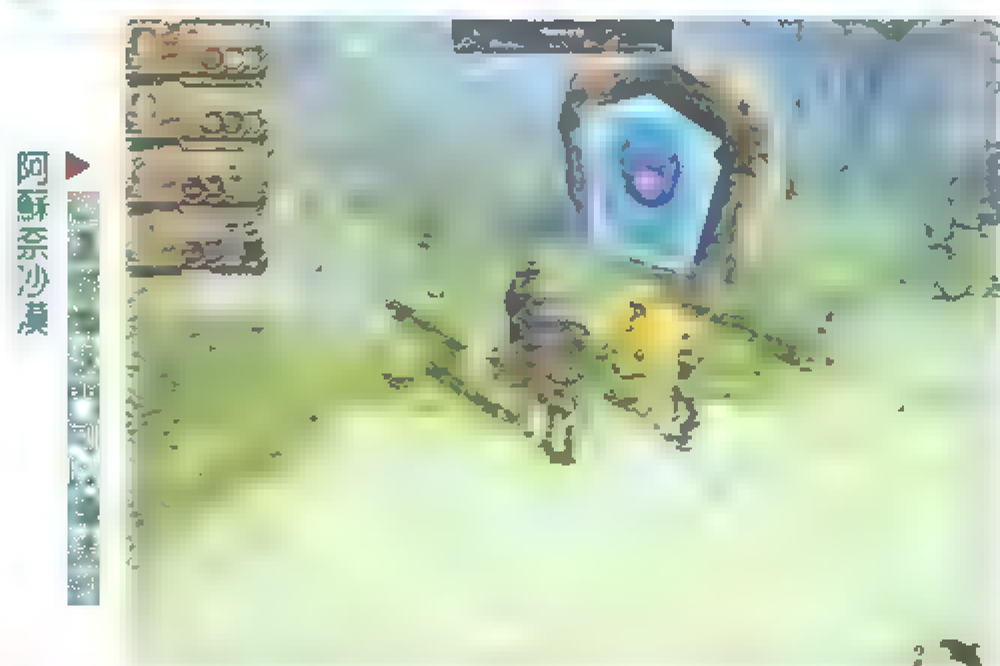
▲柯萊亞洞穴會從地上冒出毒氣



▲這個小頭目守護者身後的那些弩



▲被鬼魂附身的士兵痛苦的死去



▶阿蘇奈沙漠

第七章 阿蘇奈沙漠的秘密

由蘇瑟兒口中得知，阿蘇奈沙漠裡有個被鎖起來的機關，必須要用石碑來開啟，離開前跟營裡的士兵巴拉瑪談話可以解第二個次要任務

任務一 尋找矇蔽之碑

離開哨站後先往東南方前進，爬上山丘後你會找到聖堂門，接著往哨站東南方進入廢棄的墓窖，這裡左右兩邊都是等級28的阿蘇奈士兵，接獲次要任務十一：傳家寶物後再來探險。回哨站從緊鄰哨站北邊的坡道下去，與下方守門的斯卡優仇石碑守護者談話，打倒他後就可以得到矇蔽之碑完成任務一

任務二 尋找生命之碑

接下來你可以考慮往西或往北拿取另外的石碑，往西的話你會經過兩個柱子，同樣打倒守護者取得生命之碑。在守護者旁邊會有生命樹叢

任務三 尋找死亡之碑

回到拿取矇蔽之碑的地方往北走上階梯，來到頂端的塔，進塔內拉拉桿下去可以找賽斯群接次要任務十二。離開前按下西邊牆邊的開關打開密室進去搜括一番。回地面後沿著小徑繼續往西北走，上頂端打敗小頭目後往南幹掉守護者取得死亡之碑。

任務四 尋找預感之碑

回頭往北走下西邊階梯會看到最後一個守護者，打死守護者拿到預感之碑，朝北邊的阿蘇奈洞窟前進。

任務五 放置好四座石碑，並取得消失的阿蘇奈地窖的位置

在守護者北邊就會有一個入口，但這入口只是一個死胡同，進去殺光敵人挖光寶物就可以離開。上階梯回頭從東邊的入口進去，你會看到一個路標，先往北移進去進入一峽谷，這條路現在還沒辦法通過。回到剛剛入口指標處往阿蘇奈神殿前進，在神殿入口南邊牆上有一幅畫，按下它可以開啟另一個隱藏的房間，裡面有不錯的裝備跟咒文。

走到盡頭來到大廳，打開大廳東北方的箱子會出現小頭目－裝甲夏爾，東南方的箱子則是生命值五千多點的寶箱怪。西北方的寶箱打開後又是一隻裝甲夏爾，西南方的寶箱打開在房間裡可以拿到另一個神秘的咒文（吟唱這個咒文前請作好練功的準備）。最後打開中間寶箱會打開東南方的門，全部搜刮完畢後開啟南方大門繼續前進。

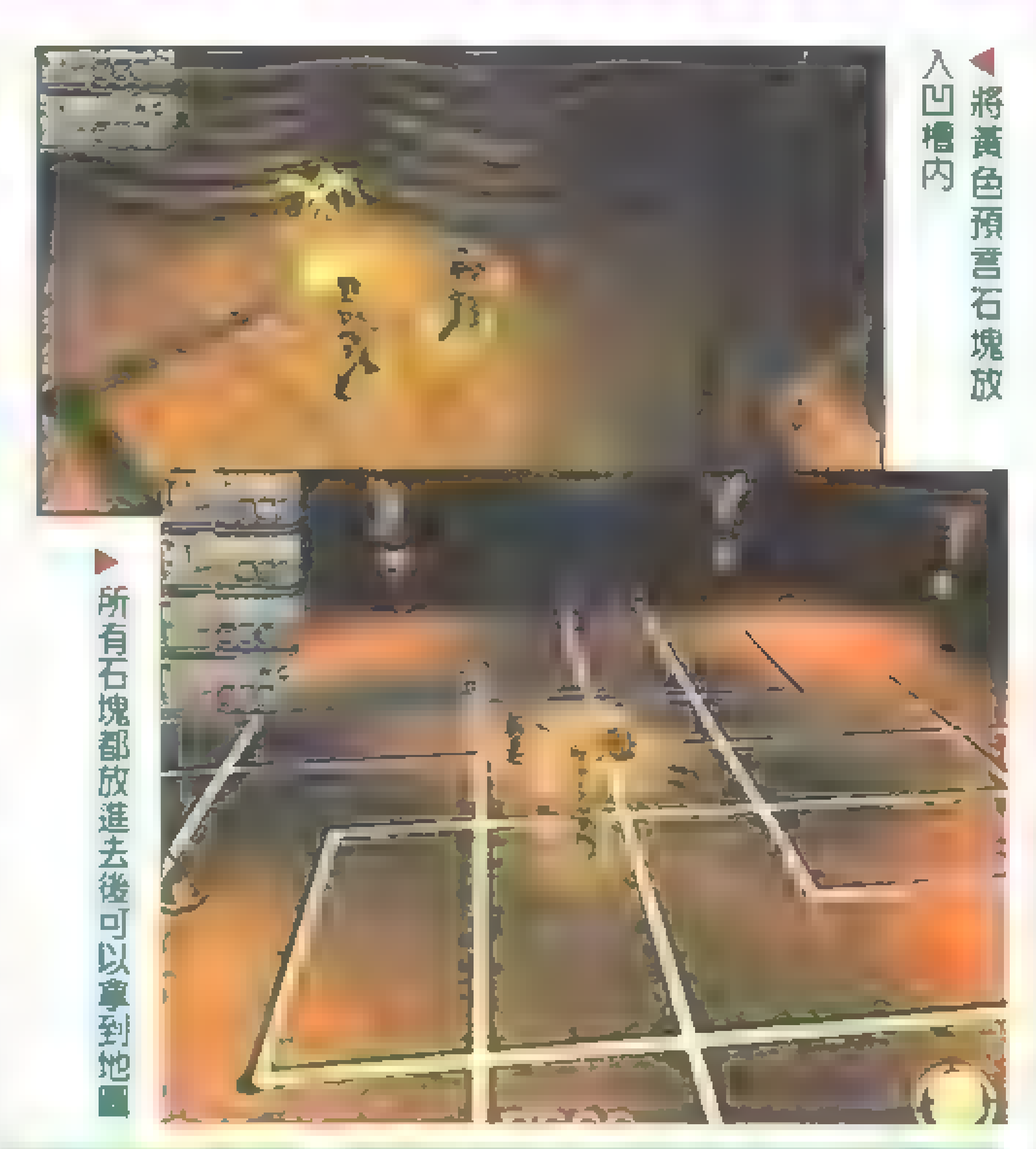
來到最南方坐升降梯下去，再下去一層會來到古阿蘇奈神殿的內室，你必須要將四個石碑放入四個角落的凹槽裡。但啟動之前你可以先到東面牆上拿咒文，南面牆上打開聖堂門（13級遠距攻擊）拿十字標。接著觸動四個角落的凹槽，便可到中央拿取銀鏡與地圖。



▲斯卡門徒會勇敢的捍衛聖物



▲牆上的浮雕可以開啟另一個密門



◀將黃色預言石塊放入凹槽內

▶所有石塊都放進去後可以拿到地圖

第八章 消失的阿蘇奈聖物

任務一 尋找消失的阿蘇奈地窖

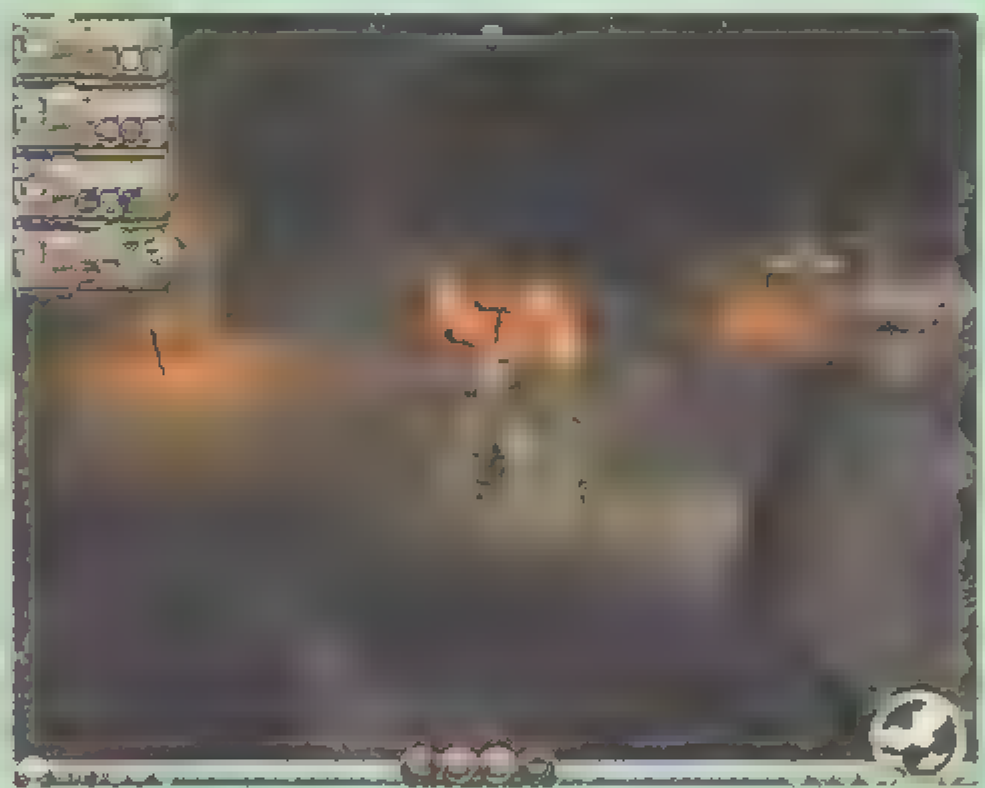
進入西邊的門坐升降梯離開阿蘇奈神殿，會進入阿蘇奈迷失之谷。出神殿先到南邊搜括，最南端則有一個火之洞穴，但現在還不會有什麼事件發生。回頭往北沿著小徑走經過一個塔，再過去就會有傳送器，再過去到最東邊有一個升降梯，啟動後在牆壁上的開關可以進入另一個秘密區域，消失的地圖密室。

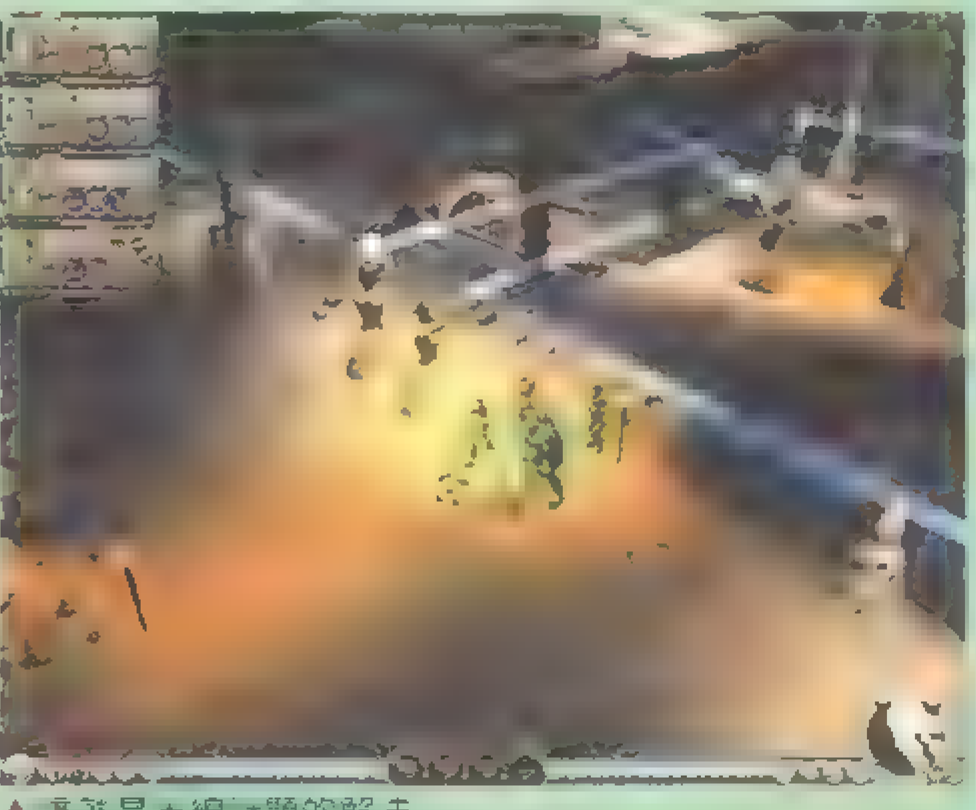
進去後先到北邊按下牆壁上的開關，會打開東邊的通道，接著在入口右邊通道左牆的開關又可以發現另一個秘密區域，進入該區域北邊牆上又有一個開關可以打開東邊的區域，進去後按下右手邊的開關可以開啟東邊的樓梯。下樓梯打開門可以進入賢者之家，亞林斯就被關在這裡，假如你完成了第二幕次要任務五，可以由亞林斯的學徒手杖打破被封印的柱子救出亞林斯，並取得另一個任務。

回到小徑往西北再經過一個營地後打破地上的罐子會出現一個頭目級的角色－骷髏爪牙，牠的等級雖然只有16，但生命值卻高達一千多，攻擊力也很高，要慢慢打敗牠。一路走進阿蘇奈洞穴，出洞窟後進入小峽谷，過橋再進入阿蘇奈洞穴，在斷橋旁邊的牆上有一個開關可以讓斷橋移到一個平台，打開平台中央的石頭會露出開關，啟動開關坐升降梯到阿格拉斯之墓，但北邊的門現在打不開，必須要等第三幕的次要任務才會再用上。回到上方平台從平台東邊斷橋柱上又可以啟動斷橋到東邊的平台，一路往前走會遇上一群英勇的賽斯卡教徒，到最東邊開始解雕像謎題。我們的目的是要讓柱子背後的光線打到柱子正面的標記上，詳細的轉法可以大概看一下圖說。轉到正確的角度後就可以打開通往地窖的門完成任務一。

任務三 取得阿蘇奈武器

走入樓梯[illegible]室，[illegible]拿取阿蘇奈聖物，並與出現的阿蘇奈先人談話。先人提示你後就會去地窖的入口等你，拿取他留下來的物品後進入下一章。


▲押下藏在這裡的開關可以連起當場


▲這就是光線謎題的解法


▲阿蘇奈先人出現給予主角提示

第九章 風岩要塞

任務一 和阿蘇奈先人交談後，起程前往風岩要塞

回到剛剛解光線謎題的地方，跟阿蘇那先人交談，他會幫你打開北邊的牆，來到阿蘇奈懸崖，往東走再往南進去伊斯特魯的洞穴，洞穴的南方通道上階梯最後會通到一個魔法神壇，途中經過一個紫色的升降梯，旁邊階梯的按鈕可以啟動升降梯到下方的古代精靈聖物室。坐升降梯上去回原房間在西邊牆壁兩邊有兩個水閥，轉開它們後南邊牆壁會出現21級的小頭目，幹掉他可以在房間裡取得不少寶物。

任務二 把阿蘇奈聖物帶到風岩要塞

回到入口處往東走，橫越懸崖再向北，從東北方回到出口。過吊橋往西走，經過生命樹藤與傳送器可以進入風岩隧道，繼續往西進入風岩要塞。打敗要塞底部的小隊長後往北前進完成任務二。

任務三 尋找指揮軍隊的隊長

走到濕地往東進入風岩要塞東廣門，往東消滅躲在哨廳的所有敵人，回到入口處往東走上階梯，在右手邊的房間你會遇到士兵伊萊斯，跟他談話可以接受次要任務十二。回頭沿著走道在右手邊的房間有一個等級更高的稻怪，用拉斯大師的細敵絕招來擊倒牠，[illegible]聖堂門後往西前進時觸摸桌邊的雕像會開啟密門，走道盡頭可撿到一本書〈與土地人相處之道〉。

進入北方大廳並開啟東邊的門，打敗小頭目後在房間拿取咒文，轉動雕像後方的開關又可開啟一間密室。回走道繼續往西走出風岩要塞，直接進去西邊的風岩要塞西門房，由此處往南走到邊廳，消光廳中所有的敵人並拿取牆角的咒文。在角落又可撿到另一名士兵凱登，一旁的桌上可以撿到絲莉雅的功績這本書。你必須要把關住凱登的籠子打破才能讓他跟著你。

回到風岩要塞往北走，這裡會有兩個入口，都是通往風岩要塞軍營。進去後在最西邊可以找到次要任務十一的士兵諾藍。繞到北邊牆壁會有一個秘密開關，按下後在北邊會出現密室，壓下密室盡頭右邊牆壁的開關又開啟一道密室。滿載而歸回到風岩要塞，到北邊找中隊長塔爾斯幫到解決次要任務，獲得一把可以打開密室的鑰匙。接著跟隊長達斯里交談完成任務。

任務四 進入風岩要塞外地窖

隊長給你一把打開墓穴的鑰匙，外地窖入口就在中隊長的身後，用隊長達里斯給你的鑰匙打開軍械庫的大門進入地窖中。

任務五 尋找風岩要塞內地窖鑰匙

進地窖後來到黃色大門的房間，拿取一旁的黃色預感六面體放入門旁的凹槽將門打開，進去綠色房間後到南方房間拿綠色生命六面體開門，接下來的紅色房間有副隊長南尼克守著，看來他已經變成了去帝斯的爪牙。打倒他後可得到風岩要塞內地窖鑰匙。

任務六 進入風岩要塞內地窖

在南邊拿取紅色隱藏之面體並打開紅色的門，進入最東邊用剛剛拿到的鑰匙打開內地窖之鎖，進入地窖完成任務

任務七 啟動阿蘇奈聖物

在內地窖等你的小頭目是－風岩要塞巫師，打倒他後到北邊拿取四個紫色死亡之面體，然後開始大肆搜刮，[illegible]打破東邊牆壁罐子時小心出現的骷髏爪牙，牠的生命值高達一萬[illegible]，全部搜刮完後點選南邊的藍色火燄，將阿蘇奈聖物啟動，先不要急著離開，在東北方打開門會有一個白色的鎖，用中隊長[illegible]鑰匙就可以打開，將剛剛拿到的紫色之面體[illegible]放入凹槽裡，可以打開裡面的密門。好好搜括一番再回去報到

任務八 把已啟動的阿蘇奈聖物帶回給隊長達里斯

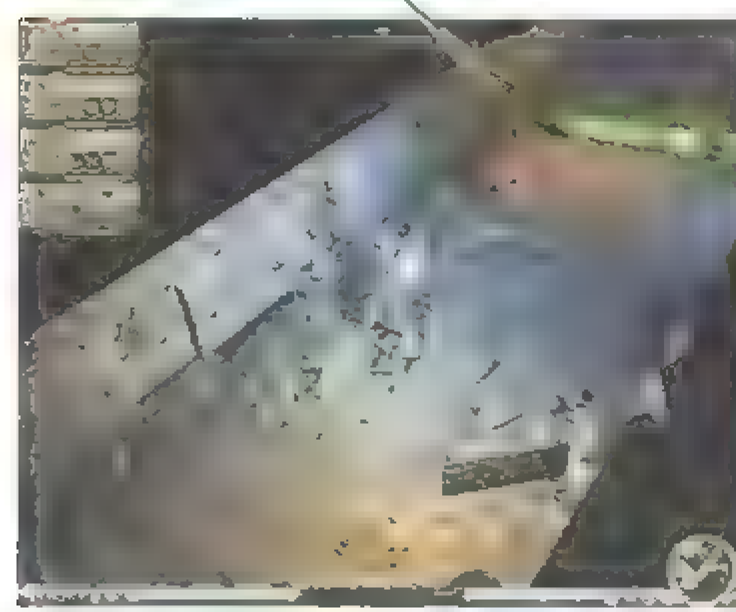
回到風岩要塞把啟動的阿蘇奈聖物拿給達里斯，他會把[illegible]岩石炸開，假如你有接次要任務十[illegible]的話，離開前[illegible]跟[illegible]歐恩尼交談，他會[illegible]，也願意與你一起奮戰

任務九 進入絲莉雅神殿

通過落石堆後在神殿前隊伍會被一大群骷髏[illegible]包圍，盡量用一些大範圍的絕招來處理他們，比如戰士的旋風攻擊或自然法師的冰塊爆破等等，進入神殿後[illegible]

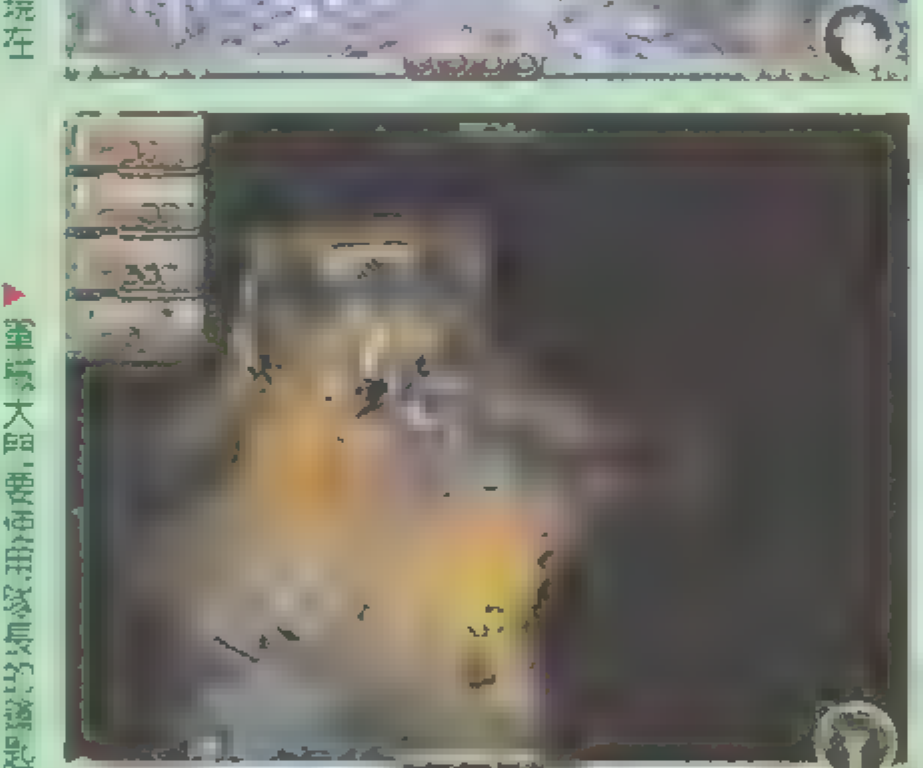


▲轉動牆上的水閥可開啟密門



▲轉動此處的雕像開啟密門

▶跟隊長達里斯說話了解現在的狀況



▶要開啟大門，要使用隊長的鑰匙才能開啟



◀這隻骷髏爪牙生命值高達一萬多點



◀利用解次要任務後得到的鑰匙開啟軍械庫深處的密室

第十章 絲莉雅神殿

任務一 殺死絲莉雅神殿裡的敵人

一進入絲莉雅神殿，小頭目已經在恭候你的大駕光臨。再往北走進入西邊大廳可以解次要任務十四。殺進有阿蘇奈藍色雕像的大廳，幹掉周圍所有的敵人並攻入西北邊的房間裡，阿蘇奈雕像身上的藍光就會熄滅。

任務二 把阿蘇奈聖物放在阿蘇奈雕像上

接下來將聖物放在阿蘇奈雕像上[illegible]阿蘇奈雕像，就可以將法帝斯的鬼魂趕離神殿。北邊的門也會打開。

任務三 尋找紅晶體

進入北邊[illegible]，[illegible]上有一本絲莉雅之死的書，東邊牆壁也會有一本軍事戰役。最北方的魔法神壇右邊會有座小雕像，觸碰它後會打開通往樓上的密室，上面除了一個聖壇外還會通往土之洞穴，但現在不會有任何劇情。從東邊的門離開大廳，下階梯開啟傳送點，東邊的房子各需要等級17的戰鬥與自然魔法才能拿取寶物。回頭下階梯往北進入神殿庭院，第一幕的中頭目－三頭巨蛇就在這裡等我們。

任務四 摧毀神殿庭院裡的三頭巨蛇

三頭巨蛇的生命值分別高達七千、九千及一萬五千，立刻將隊伍轉為攻擊模式以便調度。進攻時先打生命值一萬五的蛇頭，因為那隻會一直幫其他隻補血，但卻不會幫自己補。儘量使用集體攻擊的絕招，一旦蛇用尾巴發動地震攻擊，立刻將防禦力低的法師與弓箭手調離。在頭目左右兩側各有一個戰爭堡壘可以好好利用。

任務五 摧毀紅晶體

任務六 通過傳送門，前往亞曼露

好不容易把蛇幹掉後，好好分享牠留下來的戰利品，接著大家聯手摧毀後方的紅晶體，進入後方的傳送門，前往主角的故鄉－亞曼露。



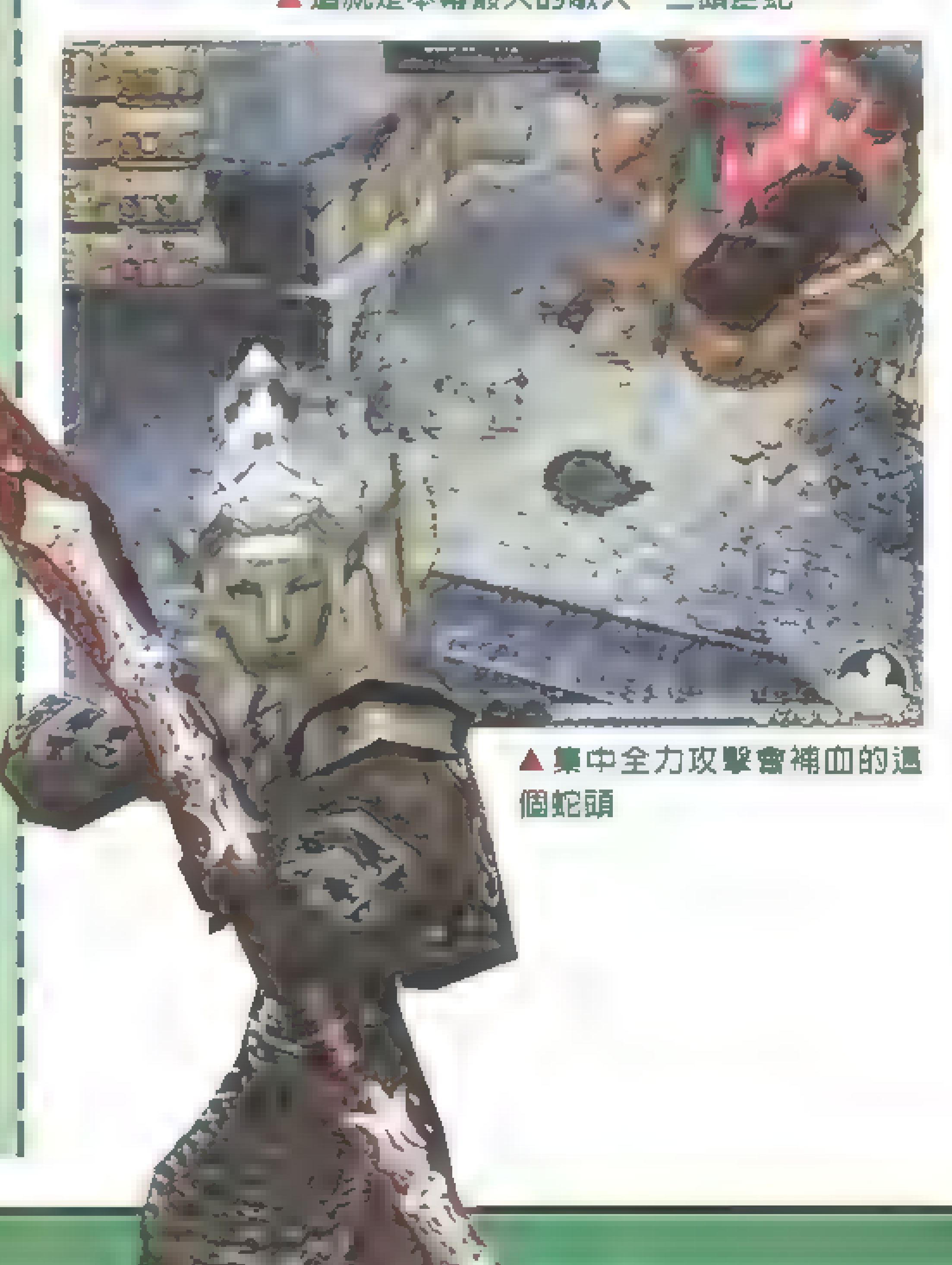
▲將擋路的岩石爆破才能進入絲莉雅神殿



▲殺光敵人後阿蘇奈雕像的藍光才會消失



▲這就是本幕最大的敵人－三頭巨蛇



▲集中全力攻擊會補血的這個蛇頭

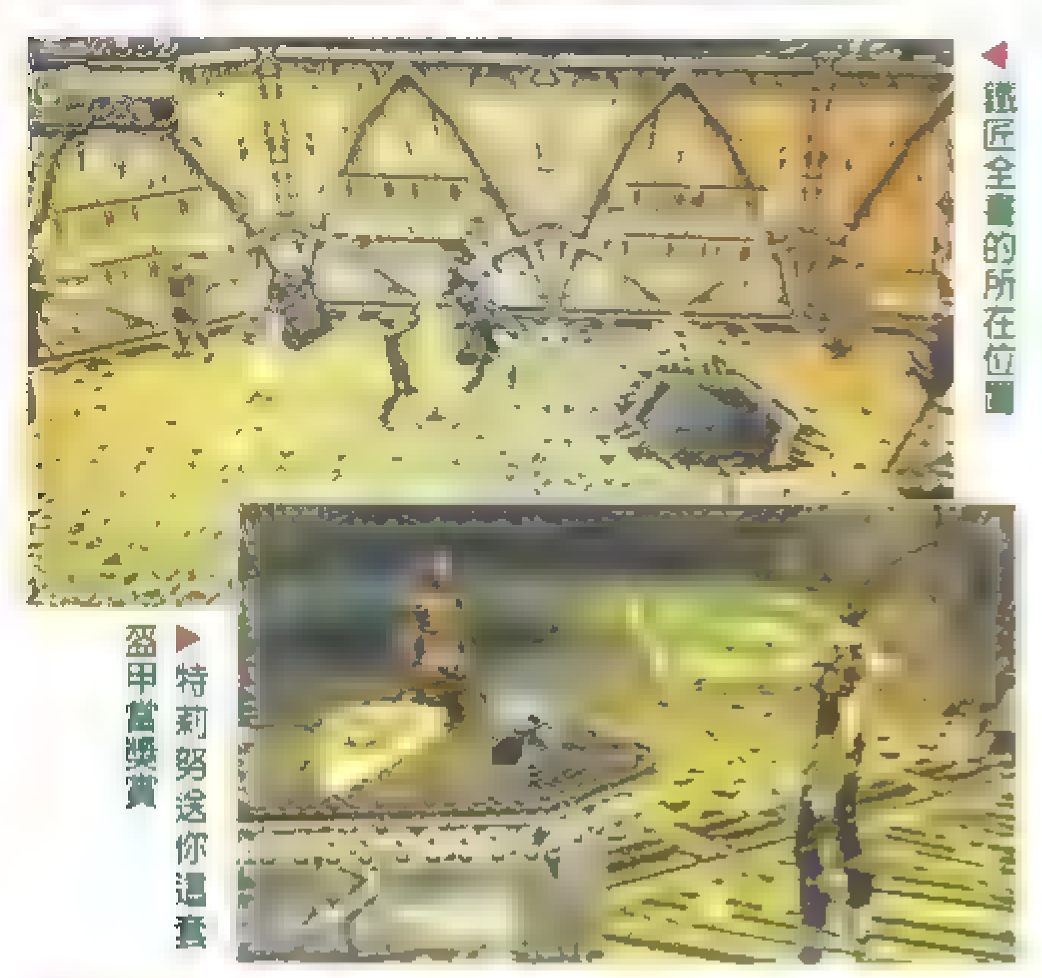
第一幕：次要任務

次要任務一 護甲工匠的學徒戰

接獲地點：第二章離開牢房後，先找伊露蘭鐵匠舖旁邊的學徒特莉努拿磨刀石，接著再與她對話便可接獲此任務

任務一 閱讀鐵匠全書，並告訴學徒製作樹精靈護甲的正確材料

鐵匠全書必須要等第三章摧毀四座魔法塔，可以進入伊露蘭大會堂後才能取得，位置就在進入大會堂後左手邊季連椎頭的身後，拿到後回鐵匠舖找特莉努，將裡面製作樹精靈護甲的順序與材料告訴特莉努即可完成任務。當然你也可以在取得書本之前直接告訴特莉努答案，同樣可以獲得護甲與魔法師做為獎賞。記得不要選錯，否則就會導致[illegible]，答案是第[illegible]個選項。



▶鐵匠全書的所在位置

▶特莉努送你這套盔甲當獎賞

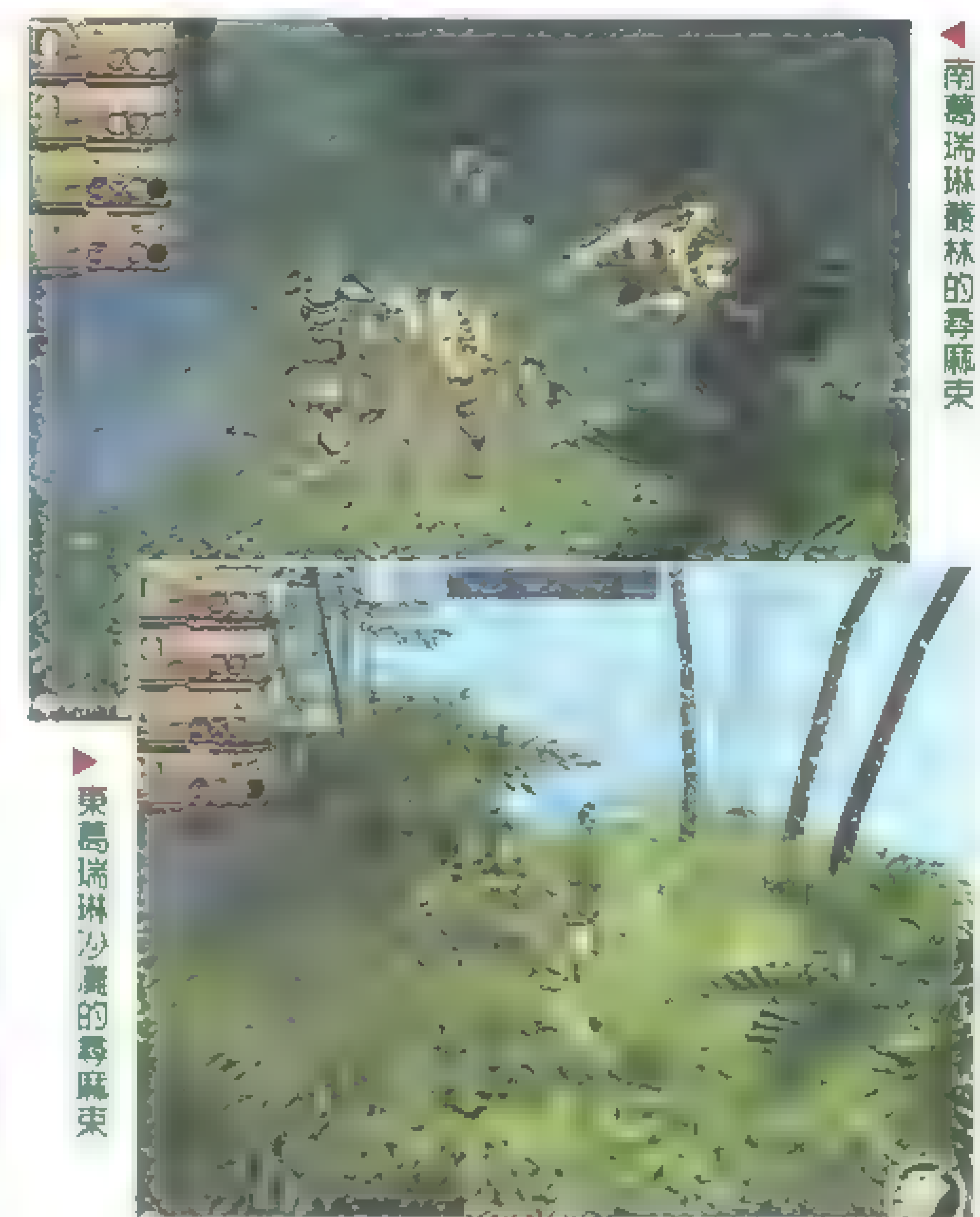
次要任務二 盧米菈的藥膏

接獲地點：第二章離開牢房後直接找伊露蘭商店裡的女魔導士盧米菈談話。

任務一 收集四個蕁麻束，然後拿給女魔導士盧米菈

蕁麻束有三種方法可以取得，一是打怪看機率，二在解任務的過程可以在途中陸續撿到，三則是直接跟商人購買。以下列出四個蕁麻束的所在：其中一個會在南門出南葛瑞琳叢林後，往南一直走，經過峽谷在一堆白骨旁邊。第二個蕁麻束要從樹精靈流放區往西南走，在左手邊的法力樹叢旁。第三個蕁麻束在柯萊亞洞穴上層出口，南邊死路的塔旁。第四個蕁麻束在東葛瑞琳沙灘打破紅晶體之後的北邊路旁。

[illegible]



▶南葛瑞琳叢林的蕁麻束

▶東葛瑞琳沙灘的蕁麻束

次要任務三 蕾拉妮的傷悲

接獲地點：伊露蘭寵物店西南方的小屋中。

任務一 和蕾拉妮談談旁邊桌子上的那個奇怪木偶

蕾拉妮的獨生女最近在葛瑞琳沙灘包圍戰中陣亡，她希望能獲得一樣來自亞曼露的紀念品紀念她女兒。而且只要主角答應她，她就會先給主角一個木偶。

任務二 給菲妮拉一個能讓孩子開心的玩具

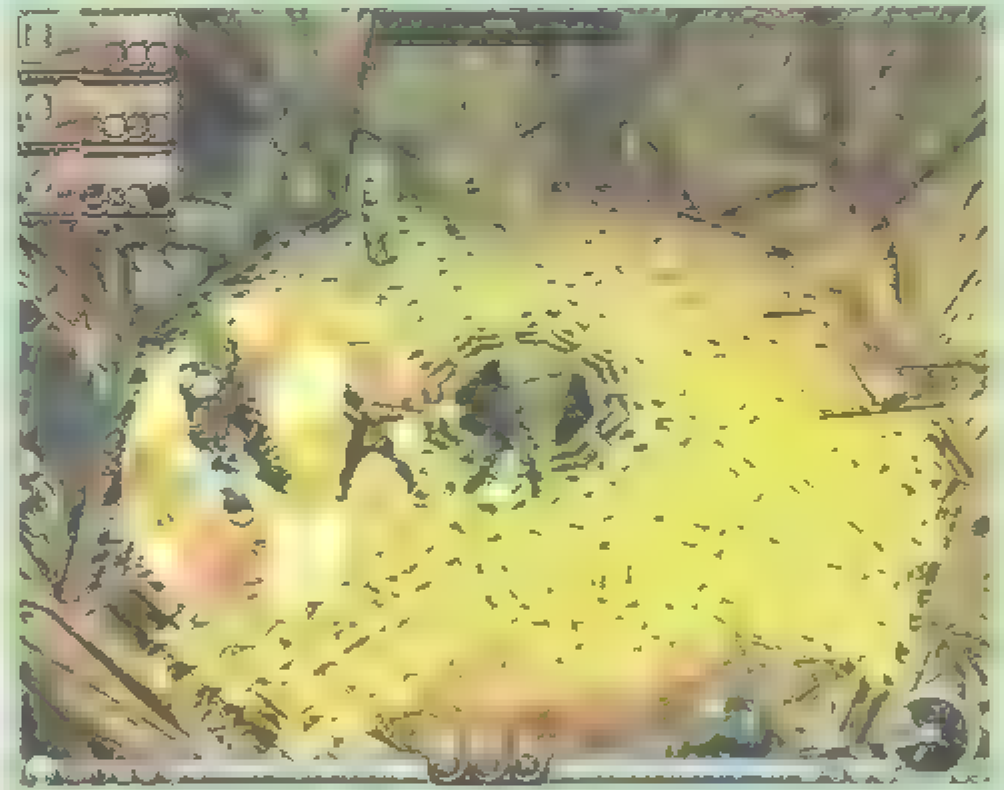
[illegible]

任務三 給士兵巴拉瑪某樣能讓他解渴的特殊東西

第七章來到阿蘇奈沙漠後，跟哨站的士兵巴拉瑪談話，用[illegible]

任務四 給士兵喬德漢一些鮮肉

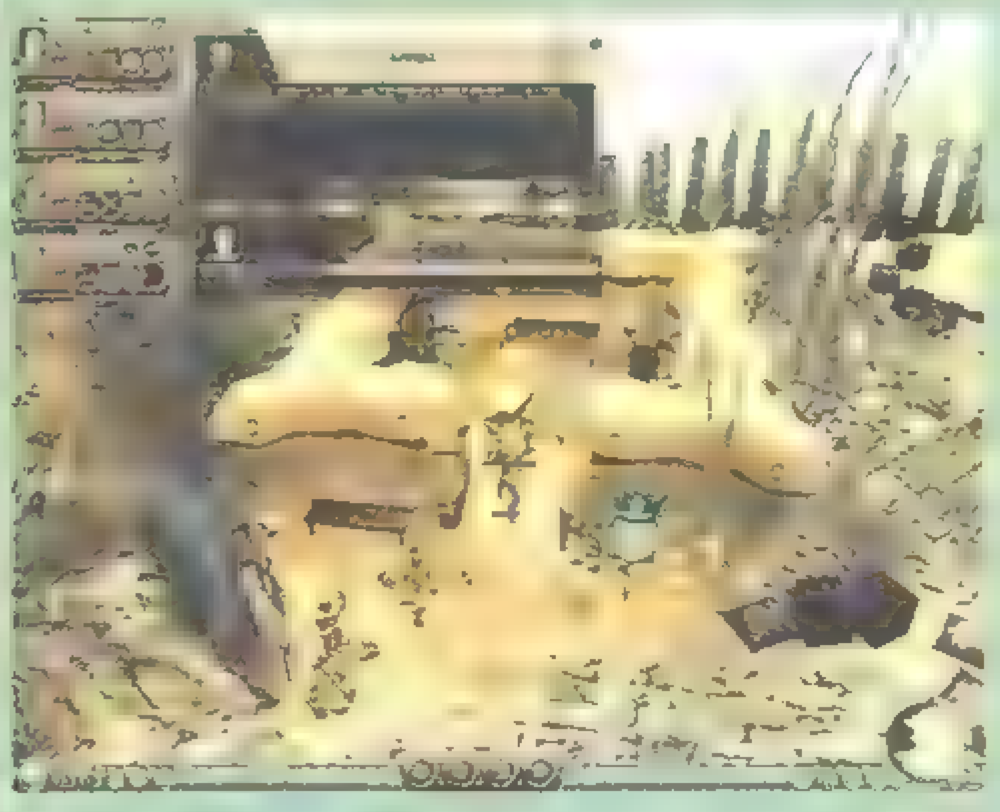
[illegible]送回伊露蘭，[illegible]二樓的士兵喬德漢，用斯卡貓肋骨跟他交換絲莉雅小雕像。接下來第二幕進行一連串的交易，最後才能幫蕾拉妮換得亞曼露的魔花。由於交易對象太多，我們第二幕攻略時再進行補充。



▲蕾拉妮密先給你一個木偶



▲跟菲妮拉交換精靈麥酒



▲跟士兵拉瑪交換斯卡貓肋骨

次要任務四 精靈神殿的秘密

接應地點：繞著伊露蘭寵物店外緣走道往上走，進入寵物店樓上房間後與蕾安娜交談即可接手。

任務一 在精靈神殿裡，尋找傳說中的秘密地窖

蕾安娜要你到精靈神殿的秘密地窖裡尋找精靈藍寶石，[illegible]任務區傳送口可以順便尋找該地窖。來到精靈神殿後乘坐升降梯下第一層，在西方牆上可以找到一個開關，按下開關打開秘密精靈地窖，先擊敗看守的怪物，然後撿拾地上的綠色生命方塊，將它放入一旁的綠色生命方塊凹槽裡，旁邊地面會出現一個拉桿，啟動拉桿乘坐升降梯到下一層，按下北邊牆壁的開關打開北邊的門，再來拿取地上的黃色恐懼方塊並放進黃色恐懼方塊凹槽裡，地上又會出現另一個拉桿。先到南面拿紅色隱蔽方塊，坐升降梯至下一層，按下東邊牆壁開關打開東邊的門，將紅色方塊放入紅色隱蔽方塊凹槽內，再拿一旁的紫色方塊放入另一邊的紫色死亡方塊凹槽，就會開啟最後一個密室。

任務二 尋找消失的精靈藍寶石

任務三 把消失的精靈藍寶石帶回伊露蘭，交給蕾安娜

回到上一層拿取黃色與紅色方塊，下來拿紫色方塊，陸續放入另外東邊的黃色凹槽裡、紅色凹槽和紫色凹槽裡，一旁又會出現一個拉桿，啟動拉桿升到上方密室可以取得消失的精靈藍寶石，[illegible]寶物，趕緊回寵物店樓上找蕾安娜邀功吧！



▲[illegible]精靈藍寶石



▶在不同顏色的凹槽放置不同顏色的方塊開啟密門

次要任務五 柯萊亞昆蟲窩

接獲地點：從伊露蘭客棧東南方，乘坐纜車抵達抵達暴布區。經過菲妮拉的房子，下升降梯，經過一座橋坐升降梯上去，在右手邊的屋子與塔瑪莉交談可取得

任務一 殺死柯萊亞蟲后

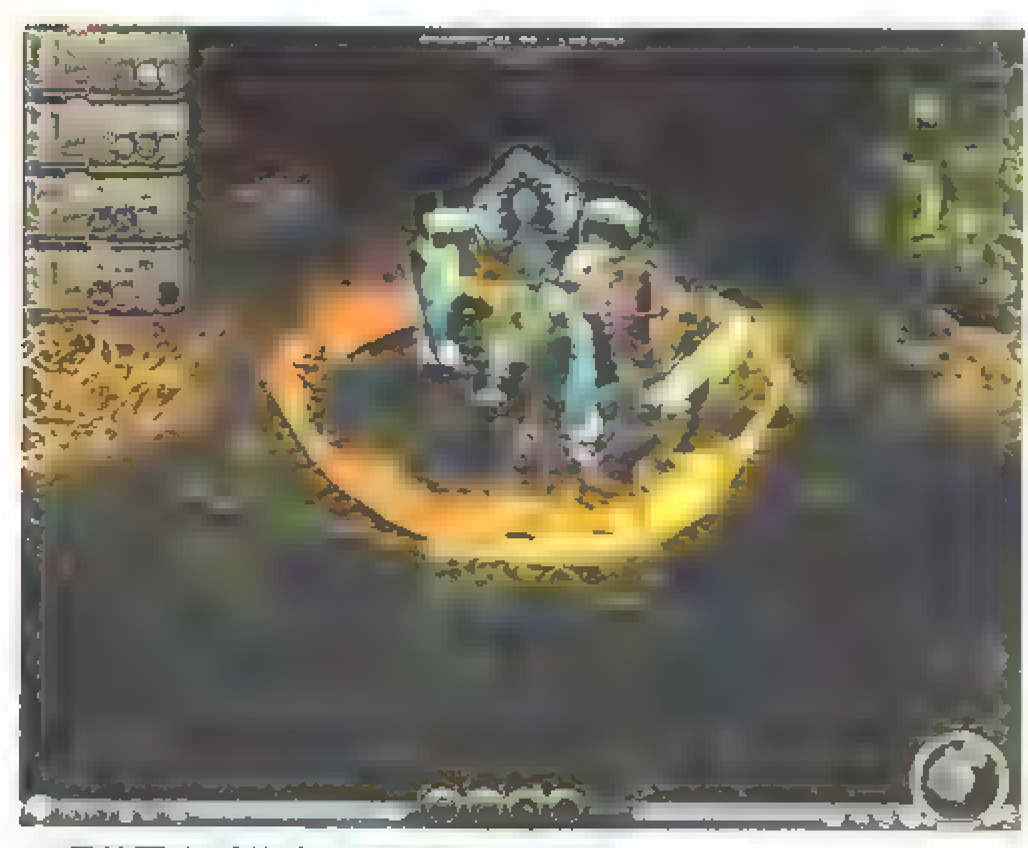
柯萊亞蟲后位在柯萊亞洞穴下層，在下層接近出口的地方會分為南北兩條路，往南邊就是蟲后的棲息地，記得一定要敲破沿途的蛋以免蟲蟲孵化。來到最深處的大昆蟲蟲卵室，蟲后的生命值高達六千多，最好先將牠周圍的蟲兵蟲將解決掉再來慢慢磨牠。

任務二 向伊露蘭的塔瑪莉展示柯萊亞蟲后的頭

打敗蟲后後砍下牠的頭，將頭帶回去給伊露蘭暴布區的塔瑪莉領賞。



▲塔瑪莉希望你幫她殺了柯萊亞蟲后



▲柯萊亞蟲后的生命值高達六千多點

次要任務六 赫庫

接獲地點：在第三章清光第一座塔後來到一個生命神壇附近，與被打倒的茉蓮恩談話可以接獲此任務。

任務一 尋找赫庫洞穴的隱密後側入口

赫庫洞穴的入口有三處，前兩處在伊露蘭城鎮剛進入北邊瀑布森林旁邊，但秘密入口則在第三座魔登塔的西邊，你必須從秘密入口進入才能解開任務一。

任務二 救出海絲菈的女兒天夕

進入赫庫洞窟後往西走，下樓頭到星號之處會引發劇情，一名叫羅恩的赫庫族救出了天夕，天夕要你們去伊露蘭的醫務站跟海絲菈交談完成任務。

任務三 回到伊露蘭的醫務站，和海絲菈交談

你可以往前到一座斷橋處打開柱子上的開關接起斷橋，回到靠近伊露蘭的兩個出口。不過假如你還沒完成主線任務打爆所有的魔登塔，將無法回復自由之身進入醫務站。回去跟海絲菈交談後便可引發下一個次要任務。



▲茉蓮恩被赫庫打倒在地

▲羅恩從赫庫篡位者手中救出天夕

次要任務七 赫庫[illegible]領導[illegible]

接導地點：在完成次要任務[illegible]後，跟伊露蘭醫務站的[illegible]菈繼續對話可接得。

任務一 尋找赫庫羅恩

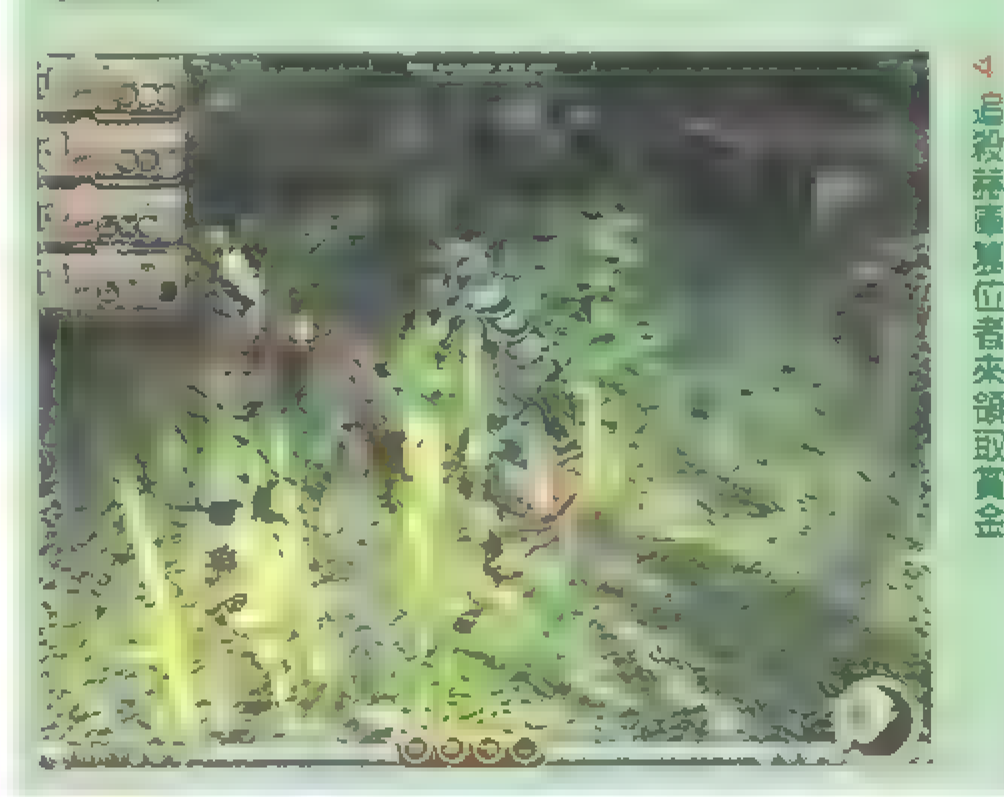
赫庫．羅恩躲在樹精靈流放區西南方的小洞穴裡，進去後答應要幫他殺篡位者就可以接獲任務二。當然你也可以選擇直接將羅恩殺掉，同樣可以完成任務，[illegible]會少給一筆賞金罷了。

任務二 殺了反抗你盟友的赫庫領袖

[illegible]門後方，殺了他後接獲任務三。

任務三 回到伊露蘭的醫務站和海絲菈交談

[illegible]洞穴裡找赫庫主教，他會遵守諾言給你一堆好東西。再回去找海絲菈談談



▲追殺赫庫篡位者來領取賞金

次要任務八 魔狼

接導地點：在伊露蘭寵物店裡跟寵物販妮達談話，選擇正確的對話即可接導此任務

任務一 和伊露蘭的自然法師羅卡交談

羅卡正在伊露蘭的大會堂等你，找到他後他會跟你約在克局爾琳叢林碰面，你必須要解決主線任務第四章的瘟疫才能進入該處

任務二 前往羅卡的裂口地點

從南門出發，過了雷卡廢墟，離開小路往北走到河邊，通過小橋進入另一個小洞穴，穿過隧道就會看到裂口，羅卡會在那兒跟你會合

任務三 殺死所有通過裂口的納瓦怪

羅卡要你們保護他不受裂口跑出的納瓦怪干擾，殺死所有的納瓦怪後羅卡馴服了魔狼

任務四 提醒羅卡，把魔狼送到伊露蘭寵物店給寵物販妮達

跟羅卡對話，他就會帶著魔狼離開

任務五 回到伊露蘭寵物店找寵物販妮達交談

回到伊露蘭寵物店與妮達交談，可以獲得寒刀石等獎賞，從此你也可以飼養魔狼當寵物



▲寵物販妮達請你幫她抓魔狼



▲羅卡就在大會堂桌前等你

次要任務九 塔兒的調查行動

接獲地點：隊伍中只要有塔兒，跟大會堂旁邊小屋內的雅莉安娜對話後可接獲任務。

任務一 找尋赫庫儀式用短刀存在的證據

用傳送器傳送到北葛瑞琳叢林，往西再往北走就會來到赫庫儀式營地。清光營地裡的赫庫族人後在營地中央可以拿到赫庫族儀式用短刃。

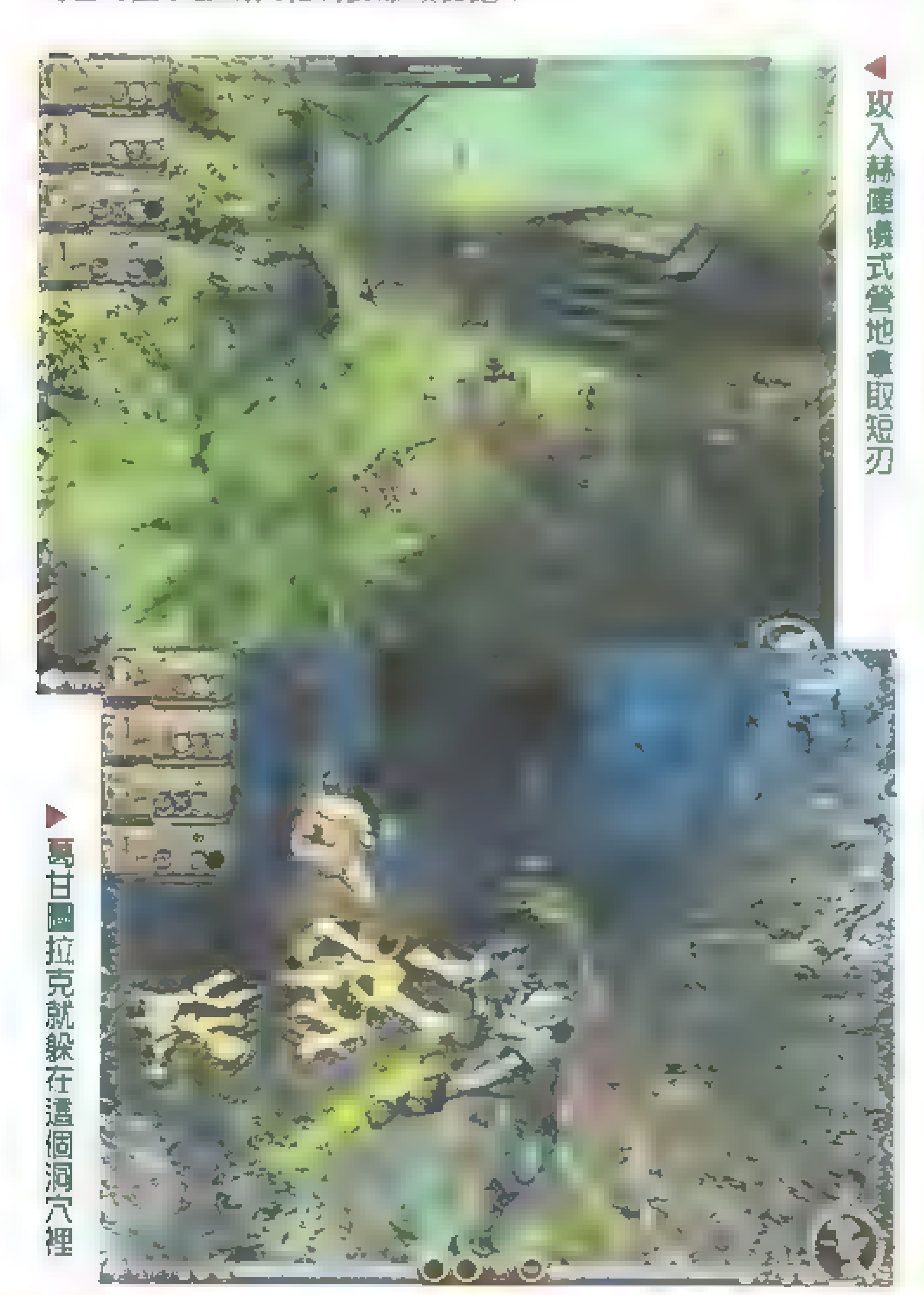
任務二 調查有關赫庫野獸的傳說

任務三 殺死葛甘圖拉克

這隻赫庫野獸叫做葛甘圖拉克，牠就躲在南門進入南葛瑞琳叢林後一直往南走的黑暗、堆滿骨頭的洞穴，等級11，生命值將近四千，而且一般物理攻擊對牠無效，只有裝備赫庫儀式用短刃才能對牠造成一點傷害，因此假如隊伍等級沒有超過十一級最好不要輕易嘗試。火系魔法對牠傷害特別大。

任務四 帶著也受死亡的證據，回到伊露蘭找雅莉安娜

好不容易將葛甘圖拉克擊死，你可以得到葛甘圖拉克的頭，將它帶回伊露蘭找雅莉安娜領賞吧！



攻入赫庫儀式營地拿取短刃

葛甘圖拉克就躲在這個洞穴裡

次要任務十 鐵匠斐德威爾

接獲地點：[illegible]傳送器，繼續往東走到接近盡頭，往北可以進入地下避難所，往東邊走到底開啓南邊的門會遇到鐵匠斐德威爾，與他談話接獲任務。

任務一 尋找斐德威爾的鐵砧

先進入[illegible]通道，[illegible]，殺進去找[illegible]物後回到有拉桿的房間，打開中間的門進去下一層，你會看到一個戰爭座臺。先往左走進入一個回字形的水城，繞一圈到南邊你會打死一隻小頭目－感染瘟疫的赫庫老巫醫，從他身上可以取得鐵砧。在這一圈房間中靠近東邊或西邊那一面牆各會有一個開關，都可以打開通往中間房間的門。裡面有一個寶箱可以拿取。

任務二 尋找斐德威爾的米斯里魯礦石

任務三 把鐵砧及米斯里魯礦石交還給斐德威爾

回到剛剛的戰爭座臺往南走，這裡有個24級的小頭目守門，沒有萬全的準備最好不要嘗試。開門進去後裡面有一大群22級的追蹤者，全清光後先打開東邊的兩個門，右邊那個地上台階有按鈕可以再打開一個密室。南邊兩個門也有一些寶物，但要小心駐守在左邊房間的小頭目－刺青的塔克萊克突襲者。打敗他可以取回米斯里魯礦石。右邊房間裡轉動東邊的天使雕像又可開啓南邊的密門，進去裡面你會遇到一個等級100，名字是問號的傢伙。不用擔心，他不會攻擊你，但會四處逃竄。每打他一下身上都會掉出一堆垃圾兵利器。這條密道最後會通往一處水牢，正中央會有一個寶箱。

任務四 尋找斐德威爾的鐵鎚

正當你準備把鐵砧與礦石送回去給斐德威爾時，一隻追蹤[illegible]，[illegible]左邊的[illegible]，[illegible]擊敗其中一隻大頭目後就可以取得鐵鎚。

任務五 把斐德威爾的鐵鎚交還給斐德威爾

任務六 和亞曼露的鐵匠學徒佛多夫交談

將鐵鎚帶回去給斐德威爾，斐德威爾會把獎賞託人帶給你。等你完成第一幕後來到亞曼露，與武器店樓上的佛多夫談話，便可獲得這把武器。由於這把武器是隨機的，假如你沒開啓自動存檔的話，可以考慮先存檔再找佛多夫談，假如不滿意的話就用羅德大法重來，將會有機會獲得更好的武器。

全攻略 GAME WALKTHROUGH

▲轉動這個雕像又會出現密室



▲塔克栗克趁機奪走鐵匠的鐵鎚

次要任務十一 傳家寶物

接獲地點：在阿蘇奈沙漠打死守護者拿到朦朧之碑後向北上階梯，進入頂端塔內下升降梯，與賽斯群先生對話即可。

任務一 進入賽斯群先生所描述的那個墓窖

墓窖就位於阿蘇奈沙漠哨站的東南方地圖邊緣，進去後左右兩邊的門都會有等級 28 的阿蘇奈士兵骷髏，除非你的等級在 20 級以上，否則千萬不要打開。直接到雕像前方回答雕像的謎題。

任務二 解開墓窖守護者的謎題

守護者會給你一個順序排列題，假如你答錯的話就會召喚出兩隻小頭目級的怪獸－裝甲要爾與狂怒要爾，正確的排列順序如下：阿蘇奈→絲莉雅→艾倫迪爾→薩拉莫，你也可以直接鍵入數字3→3→1→1，便會打開雕像後方的門。

任務三 進入廢棄的墓窖地窖尋找傳家寶物

守在最尊裡的是等級高達三十級的阿奈蘇法師英雄骷髏，假如你不想清光外面那一個房間，可以利用房間裡的戰爭壓盤來補充絕招，或者你也可以找那些皮粗肉厚的戰士衝進來，搶到桌上的傳家之劍就落跑，只是可惜了房裡周邊那三個寶箱。

任務四 回去找賽斯群先生，把傳家之劍交還給他

把劍給他看時，你可以選擇還給他或自己留著。給他的話他會給你兄弟，自己留著則他會生氣的消失。無論你選擇哪一個都可以完成任務。假如你有完成這個任務，跟第二幕的亞曼羅的亞瑟拉斯談話，你就會慢慢得知賽斯群先生的陰謀



▲在鐵匠舖底下的水底世界有很多寶物

▶雕像守護者會問一個組合問題

◀等級30的法師骷髏相當難纏

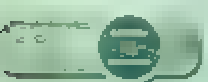
次要任務十二 被囚禁的半巨人

接獲地點：風岩要塞北邊軍隊駐紮的所在，有一個半巨人薩爾坦被困在地洞裡，跟他交談後可以接獲任務。



等風岩要塞安全後，和士兵談談釋放薩爾坦的事

只要在第九層以後打破移動的學者守衛[illegible]，[illegible]歐萊恩尼交談，他便會放薩爾坦重獲自由。



和剛剛重獲自由的薩爾坦交談

過去跟薩爾坦講話，他願意與你一起奮戰。假如你隊伍缺戰士的話，他絕對是不二人選。否則就放他回客棧待命吧。



可憐的半巨人被囚禁在地洞

次要任務十三 失蹤的中隊

接獲地點：風岩要塞裡總共會有三個失散的士兵，巴諾斯在東門房入口通道右邊房間內，諾藍在倉庫與軍營地區，凱登在大門西邊，跟他們任何一人談話都可接獲此任務



任務一 尋找士兵諾藍



任務二 尋找士兵巴諾斯

任務三 尋找士兵凱登

不管你先找到哪一個，這些士兵都會要求你護送他們回中隊。假如你擔心他們礙手礙腳，也可以清完所有敵人後再回頭去把他們一個個帶出來。第一個遇到的士兵是巴諾斯，他就在你進入風岩要塞東門房後，階梯上方走道東邊的小房間內。第二個要找的人是凱登，他在風岩要塞西門房最南端的角落裡。你必須打破他旁邊的罐子才能救出他。第三個士兵諾藍在風岩要塞軍營最西邊的房間

任務四 和中隊長塔爾斯交談

全部找到後將他們帶回風岩要塞最北邊找中隊長塔爾斯報到，獲得一把可以打開密室的鑰匙。這把鑰匙等一下可以打開要塞某處的密室。



陸續找到所有的士兵將他們帶回去給中隊長

次要任務十四 絲莉雅神殿的秘密

接獲地點：伊露蘭的客棧裡有一位頭髮斑白的酒館顧客，只要有耐心的一直跟他聊下去，他會提到風岩要塞裡絲莉雅神殿的秘密

任務一 進入絲莉雅神殿，並把生命之石放進凹槽裡

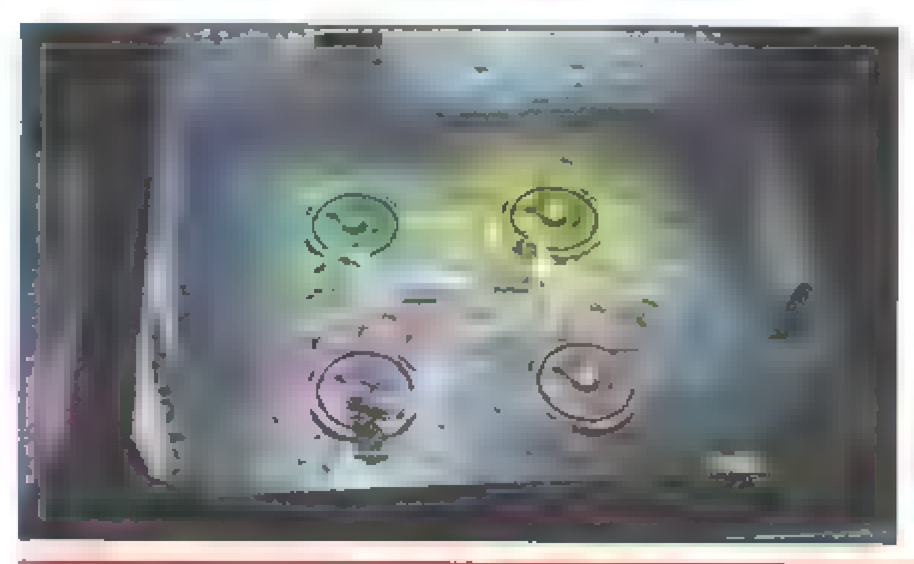
在最後一層進入絲莉雅神殿後，你會來到一個地上有黃色預感石凹槽與綠色生命石凹槽的大廳，在大廳東南角多撿幾顆綠色的生命之石，放一顆進凹槽裡。

任務二 探索整個絲莉雅神殿

石頭放進凹槽後在大廳西邊發現另一個密室，進去拿取黃色的預感之石，放回大廳地面的黃色凹槽，會開啟南方的密室。進去後各把黃色與綠色的石頭放上去，又會開啟兩間密室並撿到紅色的蒙蔽石頭。多撿幾顆紅石送到西南方的房間放進凹槽，除了可以拿到紫色的死亡之石外，還可陸續開啟兩個有紫色凹槽的房間。最後進入西邊有各種顏色凹槽的房間，將所有顏色的石頭放上去，進入密室後開始搜刮吧。

任務三 回到伊露蘭的酒館，和那位頭髮斑白的酒館顧客交談

老人家會送你們一堆賞金，與一個特別的戒指。



將不同顏色的石頭放進凹槽啟動最後一個密室

真·三國無雙3

無雙模式戰役地圖 攻略詳解

由於遊戲內容豐富，因篇幅關係，下面僅列出蜀軍完整路線攻略，但其他陣營也有部分關卡與蜀軍重複(討伐軍與聯合軍部分)，選擇魏軍或吳軍的玩家們建議可以先看攻略進行遊戲，在前面的關卡進行完畢，對遊戲有某個程度的了解之後，後面的關卡就能更加得心應手了。下列各關卡皆附點心及仙酒位置圖，點心可提升體力上限10，仙酒可提升無雙上限10(效果皆為永久)，如果時間允許，各關都能取得是再好不過了。


◆以蜀軍當作起點

DATA

[illegible]	人物移動、選擇項目
Enter	決定項目
[illegible]	跳躍、上下馬匹、大象、跳過遊戲中的動作
A	普通攻擊
[illegible]	蓄力攻擊
D	無雙亂舞攻擊
[illegible]	報名號
O	切換護衛方針
[illegible]	顯示名字、體力
F1	2P參戰
[illegible]	暫停、顯示情報畫面
Tab	切換地圖
左Shift	防禦
左Ctrl	弓箭攻擊

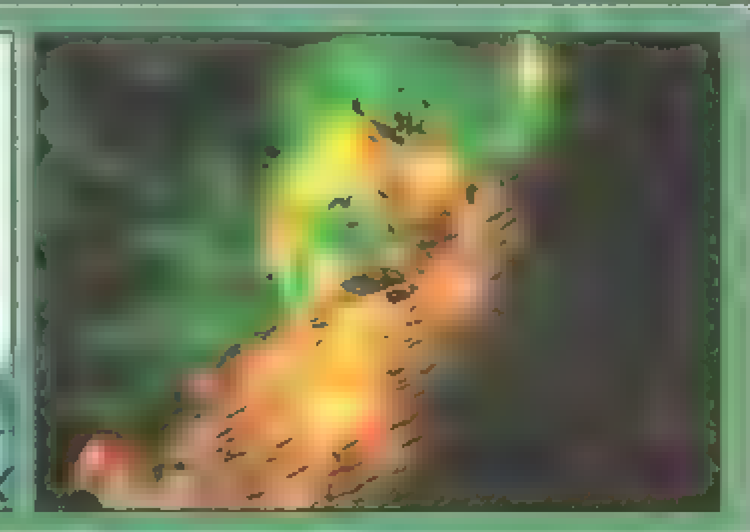
無雙模式蜀軍流程

- ◆蜀傳一章：桃園之誓(含有黃巾賊擊退戰、黃巾軍攻防戰、黃巾之亂)
- ◆蜀傳二章：反董卓包圍網(含有汜水關之戰、虎牢關之戰)
- ◆蜀傳三章：劉備流亡之戰(含有博望坡之戰、長坂之戰、赤壁之戰)
- ◆蜀傳四章：三分天下之計(含有雒城之戰、荊州攻略戰、成都制壓戰)
- ◆蜀傳五章：曹魏之最期(含有定軍山之戰、街亭之戰、五丈原之戰)－1
  孫吳之最期(含有樊城之戰、南蠻平定戰、夷陵之戰)－2
- ◆蜀傳終章：三國時代終焉(樊城之戰、南蠻平定戰、夷陵之戰、建業之戰)－1
  (定軍山之戰、街亭之戰、五丈原之戰、許昌之戰)－2

1 若蜀傳三章中之「赤壁之戰」諸葛亮[illegible]成功，則第五章是「曹魏之最期」，終章是[illegible]關卡＋建業之戰(路線1)
2 若蜀傳三章中之「赤壁之戰」諸葛亮[illegible]失敗，則第五章是「孫吳之最期」，終章是[illegible]關卡＋許昌之戰(路線2)[illegible]



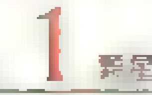


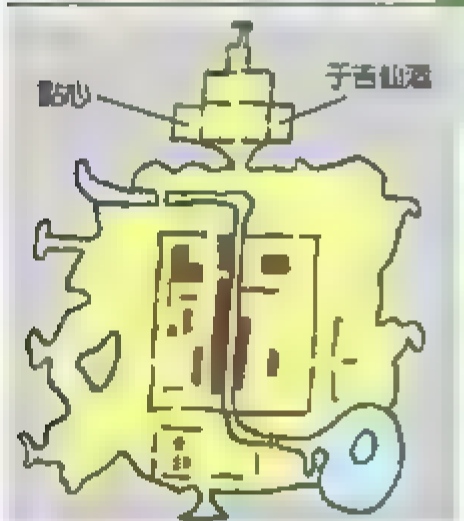


蜀傳一章：桃園之誓

黃巾賊擊退戰（討伐軍）

關卡難易度 1 顆星





勝利條件 ▶ 張角擊破

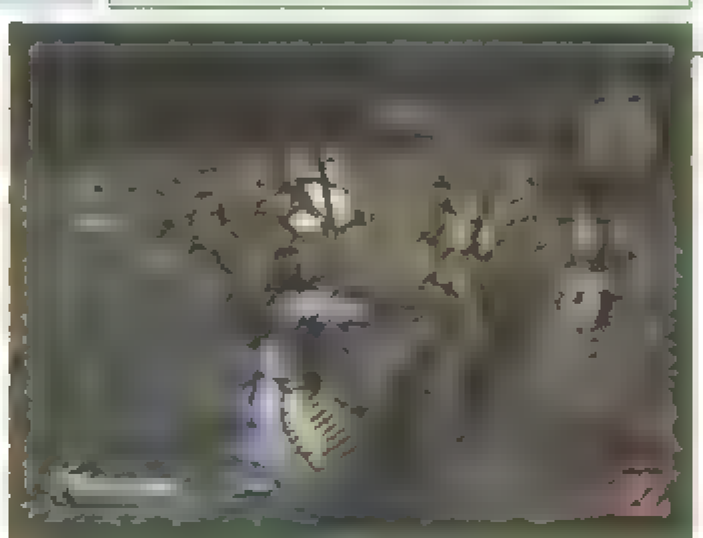
敗北條件 ▶ 皇甫嵩敗走

討伐軍－(總)皇甫嵩、曹操(2)、孫堅(2)、劉備(2)

黃巾賊－(總)張角(1)<韓忠、張曼成、管亥、高昇、鄧茂、黃邵、劉辟

敵軍伏兵部隊－何儀、嚴政

這關是剛開始進入真三最初幾個關卡，建議如果是新手的話，不要一下就跑去打敗張角，先趁機鍛鍊一下（因為真三武器升級是採取武器殺敵人才能慢慢賺取經驗值升級的方式）。這關其實沒有需要太注意的地方，在這關打了幾分鐘後，張角在城裡會施放雷雨的妖術，這時皇甫嵩軍團就會開始準備移動攻擊了。這時城中會出現敵軍伏兵何儀部隊，可以幫助皇甫嵩軍團把何儀清除。皇甫嵩移動到城外時又會再遇到第2次的嚴政伏兵攻擊；幫他清完後再去幫助曹操及孫堅軍團清完剩下的敵軍部隊，就可以往敵陣攻擊了。這時快到達張曼成的區域時，張角會在自己的陣營施放妖術，此時開始噴發間歇泉，只要注意不要踩到水柱點就不容易被攻擊到了。接下來只要黃巾賊軍團全滅剩下張角，他就會開始撤退，本關即算完成。



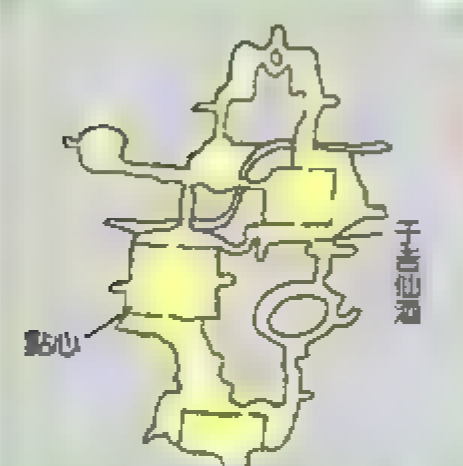
◆自創個武將來玩也不錯



◆拿到呂布後拿來打第一關有股說不出的爽快感

黃巾砦攻防戰（討伐軍）

關卡難易度



勝利條件 ▶ 張寶擊破

敗北條件 ▶ 朱儁敗走

討伐軍－(總)朱儁、曹操(2)、孫堅(2)、劉備(2)

黃巾賊－(總)張寶、程遠志、周倉、裴元紹、波才、何儀

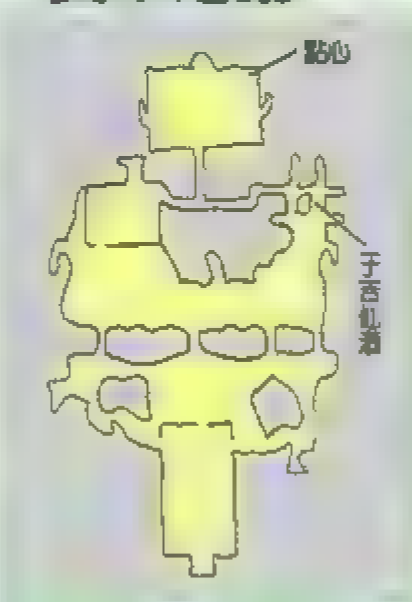
這關也是簡單關卡之一，有兩條路可以進攻，不過到達中間點都會有妖術阻擋，右邊是裴元紹風車所引發之突風，進軍困難；左邊是黃巾賊幻影兵出現，建議玩家從左邊進攻（就是孫堅的方向），因為右邊的突風，路不太好走。把地圖上方的波才軍團消滅之後，左門就會開啓，接著走到裡面的中間就會出現黃巾賊幻影兵，這時只要把出口旁兩邊的祭器破壞之後，幻影兵即會消失；接下來把周倉軍團消滅門就會打開了，然後再往後方攻擊裴元紹部隊，並把右方三座風車一一拆除，突風就會消失，幫助曹操、劉備進軍。接下來只要把程遠志擊破城門就會開啓，把黃巾賊所有軍團擊破，張寶就會開始從戰場撤退，也就完成本關。





黃巾之亂（討伐軍）

關卡難易度：2 顆星



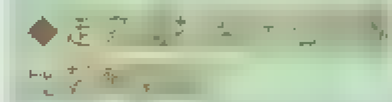
勝利條件▶張角擊破
敗北條件▶何進敗走

陣營概況

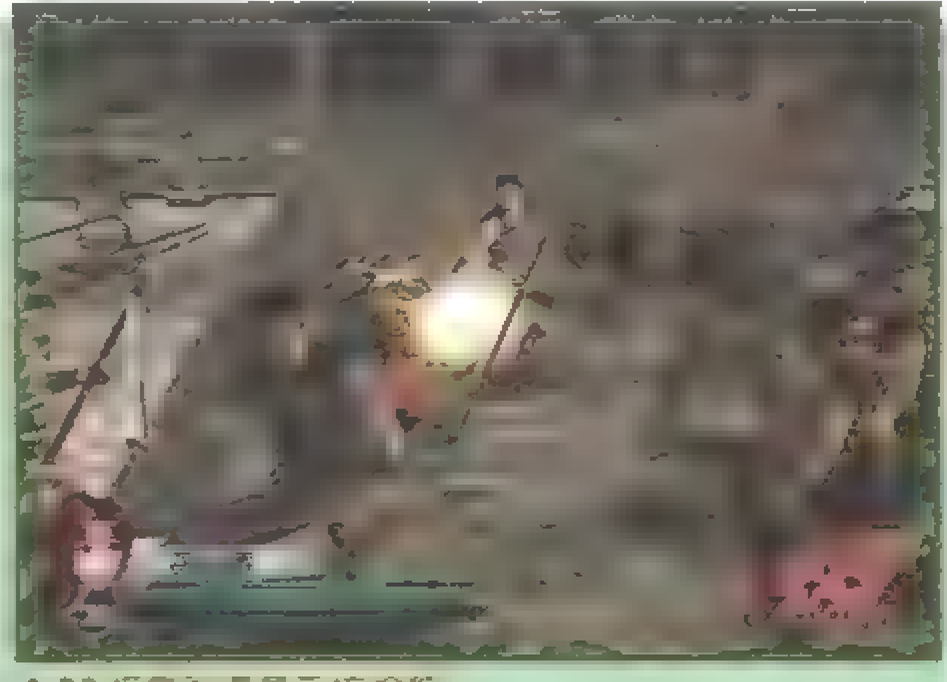
討伐軍－（總）何進、曹操、孫堅(2)、劉備(2)

黃巾賊－（總）張角(4)<黃巾…唐周、韓忠、張寶、張曼成(1)<管亥、張梁、波才…<鄧茂、裴元紹(2)<…廖化、程遠志(1)<高昇

本關剛開始如果是走中間的話，會遇到何儀、龔都兩名武將，雖然是大興險，不過兩名同時圍攻也是很痛的。如果玩家想練攻擊跟防禦的，就跟他們猛拼吧！拼完在附近會有包子可以吃；如果不想去費力拼的話……志軍團消滅，接下來如果往左邊接近張寶，會引發張寶的妖術；颶發閃歌泉。右邊接近張梁，會引發張梁的妖術：發生落石。不過如



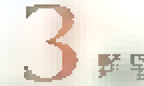




◆PC版電腦還是愛搞偷襲

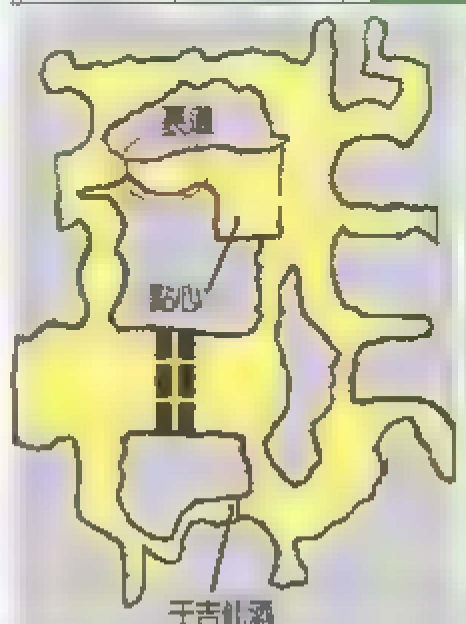
……數有把張梁、張寶解決的話，本關這兩位是不會出來的。不過波才、張曼成會因為你殺了他們不爽而變強喔！（感覺啦…）。他們的大哥張角也會因為你殺了他的弟弟而不爽，在往要接近他的地方施展落石（就是周倉那邊）。不過如果張寶、張梁在的話，則張角不會在中間施展落石。筆者是建議往張寶的方向進攻，因為張梁的落石打到扣的血比較多，而且新手也比較不會閃躲。只要打倒張寶、張梁，他們的妖術就會停止。這關也是一樣，只要黃巾賊軍團全滅，只剩下張角一個人，他就會開始從戰場撤退，本關就結束了。

蜀傳三章：反董卓包圍網



汜水關之戰（聯合軍）

關卡難易度：3 顆星



勝利條件▶李傕擊破
敗北條件▶袁紹敗走

陣營概況

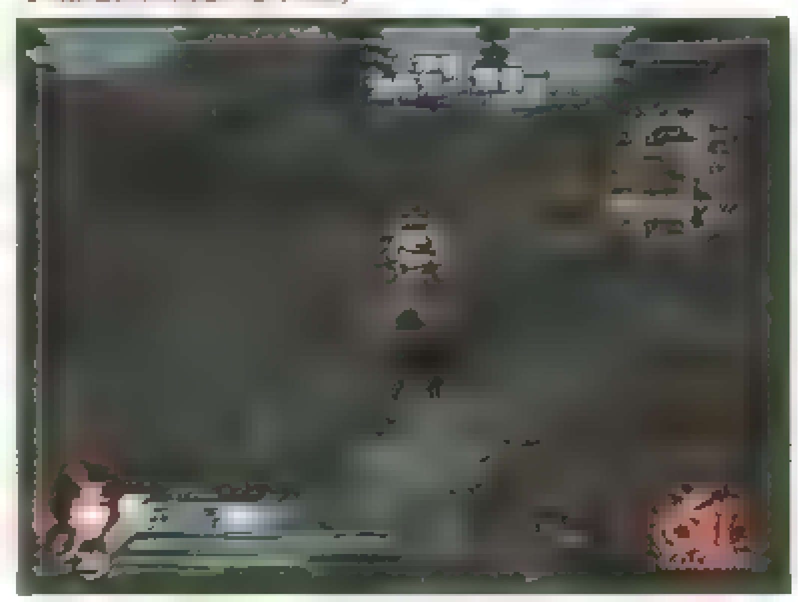
聯合軍－（總）袁紹(1)<張郃、袁術、公孫瓚、曹操(1)、孫堅(1)、劉備(1)

董卓軍－（總）李傕(2)<李蒙／樊稠、郭汜、李儒、華雄(2)<胡軫／趙岑、樊稠(1)<王方、牛輔、高順、李肅

援軍部隊－張遼

從本關開始，玩家面對的敵人會有一點難度了（或許是因為之前是跟民兵打…）。本關剛開始請先幫助劉備、公孫瓚把左邊的郭汜、李儒軍團擊破。因為本關的致勝點就在於能否幫助孫堅兵糧的運輸正常；這時清完這兩個兵團，右下角往敵陣的路因為被封死所以過不去，這時右邊請用跳的上去，走過去就會發現敵軍的兵糧車。請盡快把樊稠軍團擊破吧！幫助孫堅的兵糧運送充足。如果兵糧車沒制壓的情況，3分多時，孫堅就會因為兵糧不夠而士氣低下，這時華雄就會開門迎戰；如果玩家在4分多還沒有擊倒兵糧庫，孫堅就會因為兵糧不定而無法作戰而後退（聯合軍全軍士氣低下）。這時華雄就會開始突擊了，對我方非常不利。華雄突擊的狀態時，遇到就會發生一騎討（武將單挑）的事件。在6分多時，董卓軍還會有援軍部隊從上方北門移動攻擊袁紹，所以玩家要先把兵糧庫制壓，再去汜水關幫忙孫堅，如果真的沒辦法跟華雄打鬥的話，也可以往曹操軍團下面的小路進攻，不過要注意時間；接著把董卓軍團全滅掉，李傕就會撤退，本關就結束了。

◆聯合軍有許多大將





虎牢關之戰（聯合軍）

難易度 3 顆星

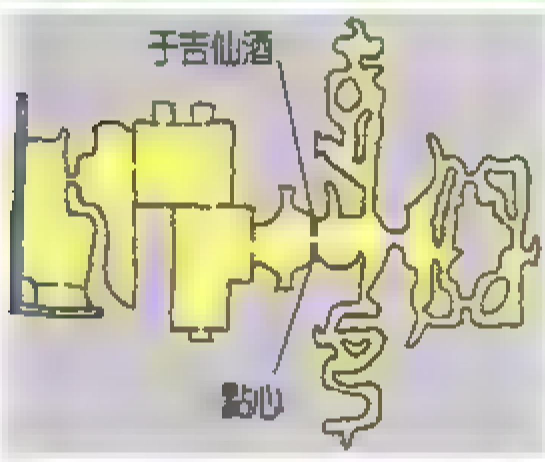
勝利條件 ▶ 董卓擊破　敗北條件 ▶ 袁紹敗走

聯合軍－（總）袁紹(2)<顏良／文醜、袁術、公孫瓚、曹操(1)、孫堅(1)、劉備(1)

董卓軍－（總）董卓(3)<牛輔／王方／樊稠、李傕(1)<徐榮、李催(1)<賈詡、郭汜(1)<李蒙、貂蟬、張遼(1)

虎牢關出現武將－ 呂布

後援部隊－ 華雄(2)<胡軫 趙岑（沒玩汜水關直接玩虎牢關時會出現）

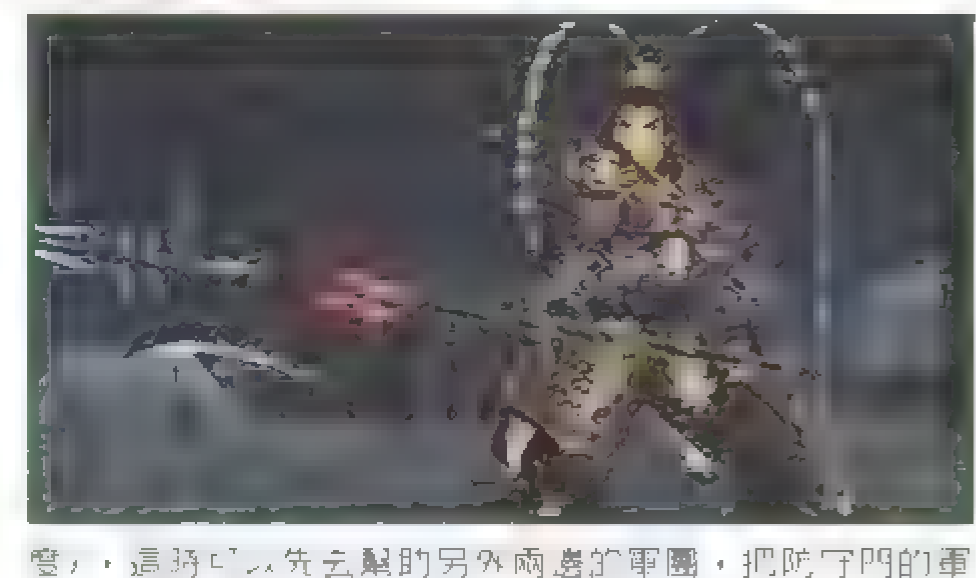




剛開始我軍三方都在上下右地方攻擊，當然目標就是「虎牢關」。遊戲一開始1分鐘，李傕就會引發伏兵事件（下方曹操軍團那），不過不會影響本關士氣；接著突破防守區域，當玩家至虎牢關門前，就會看到聯合軍衝車部隊於虎牢關前出現，請攻擊守備兵長，可以加快城門破門的速度，這時可以先去解的另外兩邊的軍團，把防守門的軍團解決，破門之後，虎牢關就會發生呂布於虎牢關出陣的訊息，遇到呂布就會發生單挑事件，如果是新手的話，建議不要跟他玩單挑，能閃就閃吧！因為新手玩家根本沒辦法對呂布造成強大傷害，只能快速擊破貂蟬部隊，突破城門攻擊董卓，至於呂布呢？請丟給那些軍團去跟他玩，總之不要以自身武將跟他硬碰硬，剛開始新手跟他打一有死的份。大概遊戲進行到20分鐘，董卓就會放火燒了洛陽，接著聯合軍就會開始移動攻擊了。此外，如果還沒有玩汜水關之戰的話，華雄就會帶援軍大概20幾分在袁紹附近出現，這時袁紹會陷入苦戰，玩家要儘快把董卓解決，跟他拼到一個階段，他就會撤退，本關才算真正結束。

◆虎牢關之戰

◆強大的呂布登場



蜀傳三章：劉備逃亡戰

博望坡戰役（劉備軍）

難易度 3 顆星

勝利條件 ▶ 曹操擊破　敗北條件 ▶ 劉備敗走



于吉仙酒　點心

劉備軍－（總）劉備(1)、糜竺、諸葛亮、趙雲

伏兵部隊－ 劉備(2)<劉封／關平、關羽、張飛

曹操軍－（總）曹操(1)<李典、夏侯惇、夏侯淳、許褚、于禁、李典、韓浩、樂進

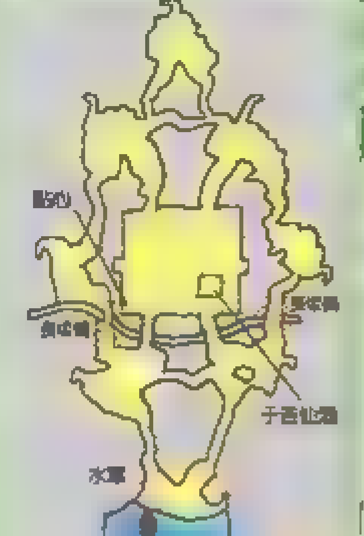
此關只要照著軍師諸葛亮的指示引發計謀，難度並不高。剛開始軍師會指示玩家先去挑撥夏侯惇部隊（就是遇到他就假裝逃跑）到指定地點，到了指定地點，軍師就會引發火計，接著劉封部隊出現；此時合力把夏侯惇送回去吧！清完之後韓浩會進軍，再去挑撥韓浩到軍師指定地點，就會引發關平伏兵出現；接著也把韓浩送回去之後，再去右邊部隊挑撥于禁部隊到上方橋左邊，這時關羽伏兵會出現，軍師就會有總攻擊指示。最後隨著軍團進攻到門口，張飛就會出現在曹操兵糧車，並讓兵糧車起火，這時曹操軍士氣已經大大低落，不用怕他，慢慢清吧！清完之後就完成本關了。此外，本關如果玩家要拿趙雲的LV10的武器，就必須引誘曹操，讓他跟諸葛亮碰面就會引發劇情。





長阪之戰（劉備軍）

關卡難易度：4 顆星



▶ 曹操擊破 or 劉備逃離定點到達

劉備軍－（總）劉備、張飛、趙雲、孫乾

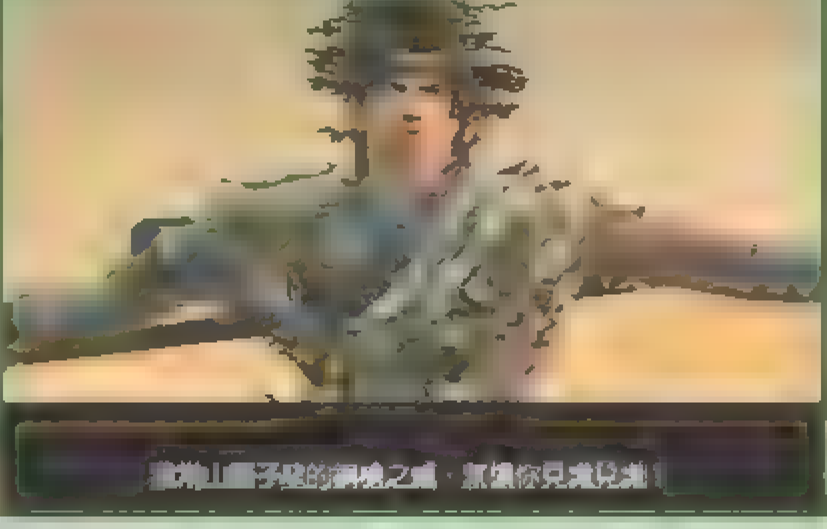
援軍部隊－ 關羽、劉琦

曹操軍－ 夏侯惇、張郃、夏侯淵(1)<賈詡、朱靈、徐晃(1)<韓浩、夏侯惇(1)<夏侯恩、賈逵(1)<李典、于禁(1)

樂進後援部隊－（總）曹操、曹仁

劉備軍軍團表面上是士氣低下，實質上根本要敗走都很難（除了劉備外）。

另一邊（曹操比較強）：消滅夏侯惇後，劉備就會開始移動脫出，才移動沒多遠，曹操本軍就會


◆長阪戰役中帥氣的趙雲



出現了（地圖將一片「滿將紅」）！這時劉備並不會被困住，只要玩家能把阻擋在劉備前面的敵軍擊破，他就會一直移動。接著我方部隊過長阪橋時會出現年幼之阿斗（玩家可以不予理會，看個人），這時曹軍會往中央營追擊劉備，劉備會要玩家把通往前面的下面兩座橋毀掉；再打一陣子之後，……出地點的將領任意找一個擊破，其中一門就會打開，劉備即可逃離脫出，結束本關（如果玩家想多升攻擊、防禦也可以，不要打他們兩個，往上進攻曹操，並清除曹操軍團）。



赤壁之戰（聯合軍）

關卡難易度：5 顆星

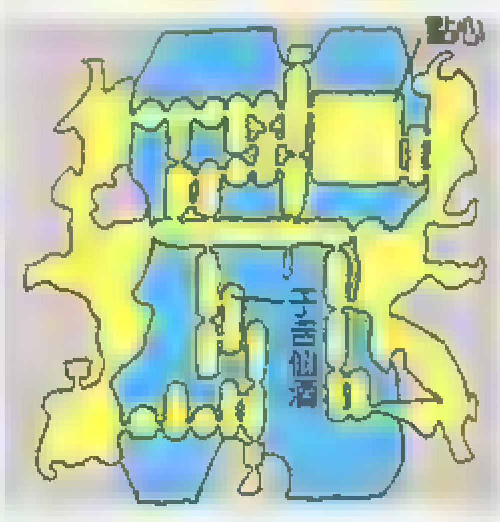
勝利條件▶曹操擊破　　敗北條件▶孫堅敗走

聯合軍－（總）孫堅(1)<魯肅、程普(2)<朱然、諸葛瑾、周瑜(2)<蔣欽、朱桓、凌統、陸遜(1)<董襲、呂蒙、諸葛亮(1)<龐統

援軍部隊－ 趙雲（有先玩完長阪之戰才會出現）

曹操軍－（總）曹操(2)<賈詡／程昱、許褚(1)<滿寵、甄姬、曹仁(1)<荀攸、曹洪、于禁(1)<荀彧、蔡瑁、曹丕(2)<徐庶／朱靈、李典

伏兵部隊－ 樂進



請玩家注意，本關是接下來劇情會如何發展的分歧點，若玩家想在最後與吳軍共一死戰，就要借東風成功；如果想跟魏軍決一死戰，就要借東風失敗；本篇攻略寫的是借東風成功的路線，所以請玩家盡量借成功囉！如果玩無雙模式剛開始有先破長阪之戰的話，趙雲的援軍部隊會來幫忙（不過只會在諸葛亮祭壇待機），這時龐統就會往工作地點開始移動，請幫助他把徐庶先行擊破，這樣他才可以將曹操的水船鎖住；工作結束後，龐統就會離開戰場了。時間過了3分多後，曹操的伏兵部隊－樂進，就會在諸葛亮的祭壇上現身並攻擊，為了防止諸葛亮祈禱失敗，請把樂進跟李典部隊擊破吧！過了8分後，諸葛亮祈禱東南風發生，他自己也會離開戰場；9分多黃蓋便火計，於目標地點出擊；12分多目標到達，此時幫助黃蓋把甄姬消滅，並離開黃蓋視野，這樣火計就成功了。這時只要把曹操軍的軍團一一消滅，即可過關；不過剛開始請先守好祭壇，之後再去幫忙右邊的部隊，切勿躁進。



◆著名的「火計失敗」BUG

蜀 傳四章：三分天下之計

雒城之戰（劉備軍）

關卡難易度 4 顆星

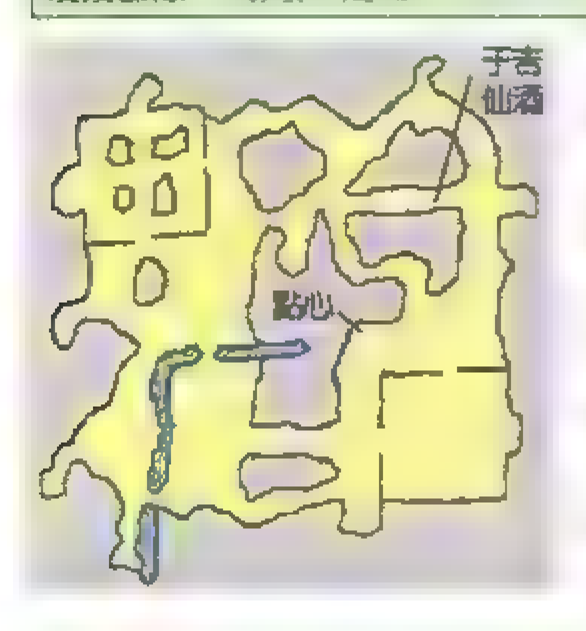
勝利條件 ▶ 劉璋擊破　　敗北條件 ▶ 劉備敗走

部隊狀況

討伐軍－（總）劉備（2）<關平／馬良、龐統、張飛、月英

後援部隊－ 諸葛亮；劉璋軍－（總）劉璋（1）<劉循、劉璝、張翼、嚴顏、張任、泠苞、鄧賢

後援部隊－ 楊懷、高沛



剛開始請先往上方攻擊，龐統部隊到達上方中間就會出現敵伏兵部隊，過沒多久龐統就會死亡（如果剛開始騎著赤兔跟著他跑則可以救他），這時請先解決上方的軍團，以及幫助張飛軍團；5分多後，諸葛亮軍團的援軍就會到著（在泠苞、鄧賢軍團下方）；8分多後，諸葛亮捕獲張任作戰開始（龐統沒死的話則由龐統主導），他會主動挑撥張任，張任則會受到挑撥，接著雒城東門南門開啓，諸葛亮會撤退引誘張任到金雁橋南方；張任上當之後，軍師會請玩家把上方的橋破壞掉，這時請把張任擊破，别讓他逃走（擊破之後即成功捕獲張任）。11分鐘時，上方會有敵方援軍－楊懷、高沛軍團出現，請先回去幫忙本陣擊破這兩個軍團，解決完之後，[illegible]可過關。

荊州攻略戰（劉備軍）

關卡難易度 5 顆星

勝利條件 ▶ 韓玄、劉度、金旋、趙範擊破

敗北條件 ▶ 諸葛亮敗北

部隊狀況

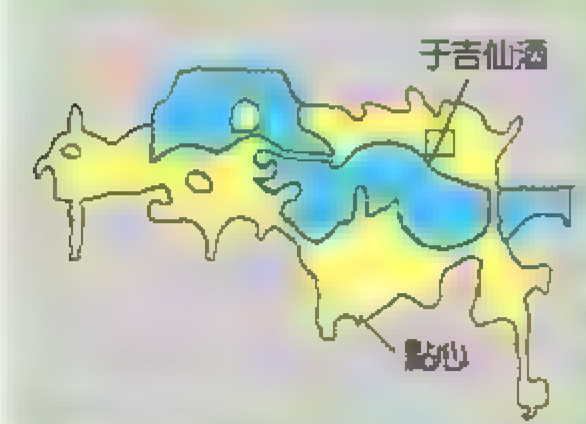
劉備軍－（總）諸葛亮（1）<馬良、趙雲、張飛

支援部隊－ 關羽、龐統（雒城之戰打完沒死亡才會出現）

曹操軍－（總）韓玄（1）<楊齡、（總）劉度（1）<劉賢、（總）金旋（1）<鞏志、（總）趙範（2）<陳應／鮑隆

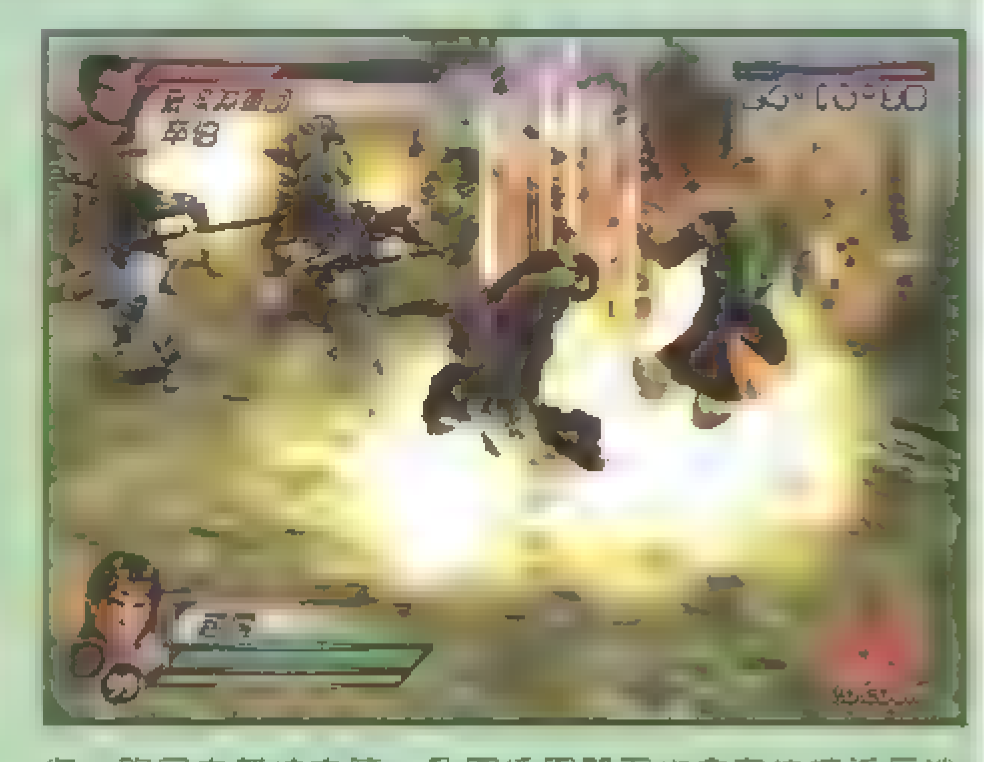
敵方援軍－ 邢道榮

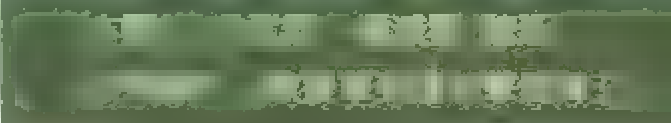
援軍部隊－ 曹仁、夏侯淵





剛開始按照諸葛亮的指示先把零陵攻下，此時敵軍伏兵邢道榮會出現在本陣旁邊，諸葛亮會說這是預測中的問題，可以先不要理會這個伏兵部隊；把劉度所防守的零陵拿下後，這時諸葛亮會指示趙雲往桂陽（趙範防守，只要把他的兩個所屬武將拿下，他就會撤退），張飛往武陵（金旋防守，遇到他就會出現單挑，打贏他即可），不過敵軍後援部隊這時就會出現曹仁及夏侯淵，這時趙雲、張飛都會停止動作，跑回去幫忙本陣；我軍援軍關羽也會在快接近長沙城下面出現，另外若在雒城之戰中有成功救援龐統則龐統也會出現。把後援部隊曹仁及夏侯淵擊破後，再返回繼續攻擊武陵、桂陽，這時打到長沙城門，把楊齡擊破，長沙門就會開啓，黃忠會出來開始攻擊，剛開始遇到他也是會發生單挑事件，玩家若打不贏就别硬碰硬了。盡量把他引到關羽那邊，讓我方武將一起圍毆他（此時即使跑去打韓玄，黃忠還是會死纏猛打追過來，所以雖然要打敗黃忠很吃力，玩家還是努力點吧！）。擊敗黃忠後，過不久就會發生黃忠、魏延歸反事件，接下來把韓玄擊破，本關就結束了。





成都制壓戰（劉備軍）

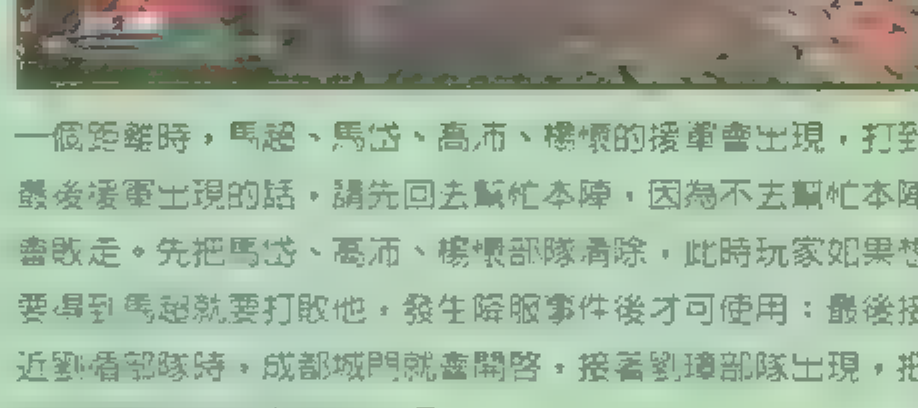
關卡難易度：5顆星

[illegible]進擊破　[illegible]敗走

劉備軍－（總）劉備(1)<劉封、諸葛亮、張飛、黃忠、關羽
伏兵部隊－ 關平：劉璋軍－劉循(4)<嚴顏/雷銅/吳蘭/費觀、劉璝(1)<張翼、鄧賢(1)<冷苞、李嚴、(總)劉璋(成都門開
敵軍支援部隊－ 馬超、馬岱、高沛、楊懷、我軍部隊快接近劉循時出現



玩家可以從下面開始攻擊，因為上方是竹林，會一直出現劉璋軍伏兵，如果在上方遇到李嚴部隊，就會發生諸葛[illegible]伏兵關平部隊的指示：關平出現並擊破李嚴，就輔復成功了。剛開始請先注意不要太接[illegible]



一個距離時，馬超、馬岱、高沛、楊懷的援軍會出現，打到最後援軍出現的話，請先回去幫忙本陣，因為不去幫忙本陣會敗走。先把馬岱、高沛、楊懷部隊清除，此時玩家如果想要得到馬超就要打敗他，發生降服事件後才可使用：最後接近劉循部隊時，成都城門就會開啟，接著劉璋部隊出現，把劉璋軍擊破本關就結束了。

蜀 傳五章：曹魏之最期

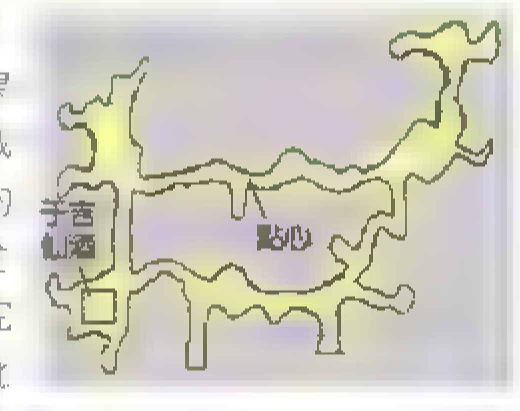
定軍山之戰（[illegible]）

關卡難易度 7顆星

勝利條件▶曹操擊破　[illegible]▶[illegible]敗走

戰場概況

蜀軍－（總）劉備(2)<法正/陳式、關羽、黃忠(1)<嚴顏
援軍部隊－ 趙雲：魏軍－夏侯淵(1)<夏侯尚、夏侯德、楊修、張郃(1)<韓浩
援軍部隊－ 曹彰、(總)曹操

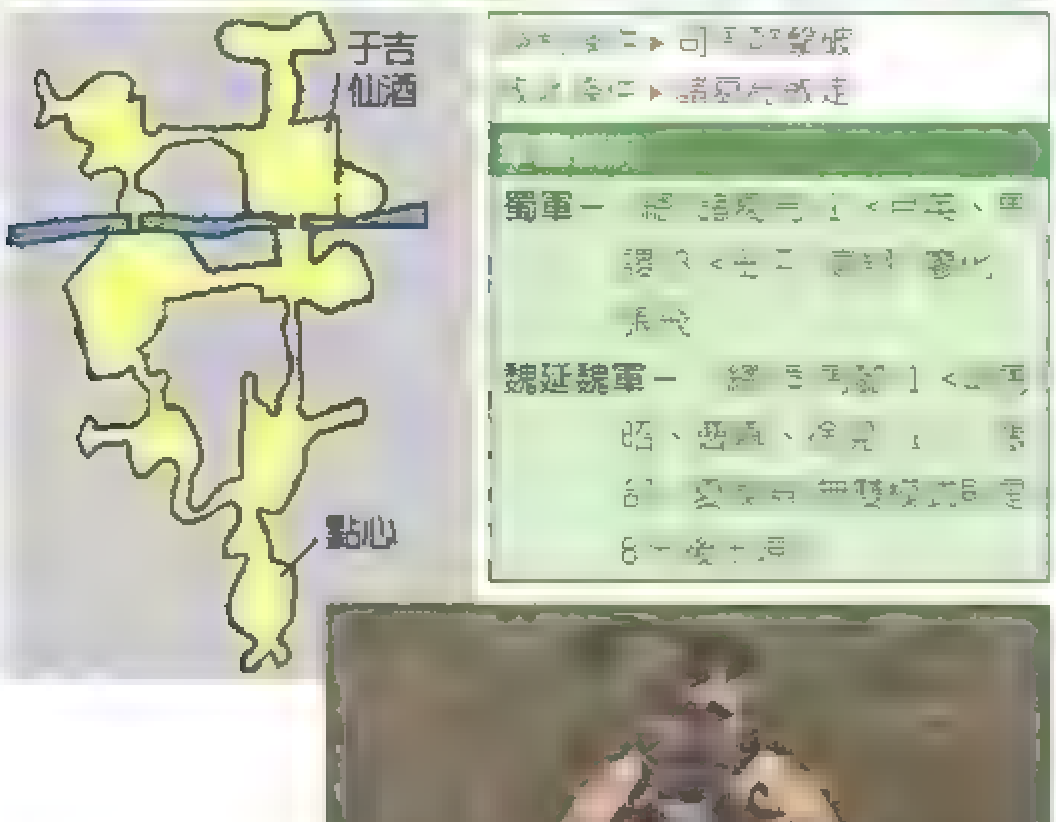


剛開[illegible]蜀魏會互相交換人質，蜀－陳式，魏[illegible]，[illegible]離開時把他殺掉！如果他已[illegible]，[illegible]進，[illegible]死亡或[illegible]的話，[illegible]這時到右上方幫忙[illegible]擊破，制壓「定軍山」，[illegible]完後，[illegible]開始單身突擊敵陣了，此時玩家趕快跟在他後面幫助他吧（因為黃忠會因為被孤立而士氣大減）！跟著他走就會遇到夏侯淵跟張郃，兩個都會發生單挑事件（建議用這模式解決他們兩個），夏侯淵的單挑要注意的地方是他會往後跑放冷箭，而張郃攻擊速度快，[illegible]點即可。11分趙雲援軍就會在本陣中間下方出現，當夏侯淵被玩家擊破時，曹操跟曹彰部隊就會出現，這時先可去定軍山幫忙劉備把曹彰擊破吧！擊破之後再衝去殺曹操，本關就結束了。

◆武將單挑準備畫面

街亭之戰 

關卡難易度 6 顆星

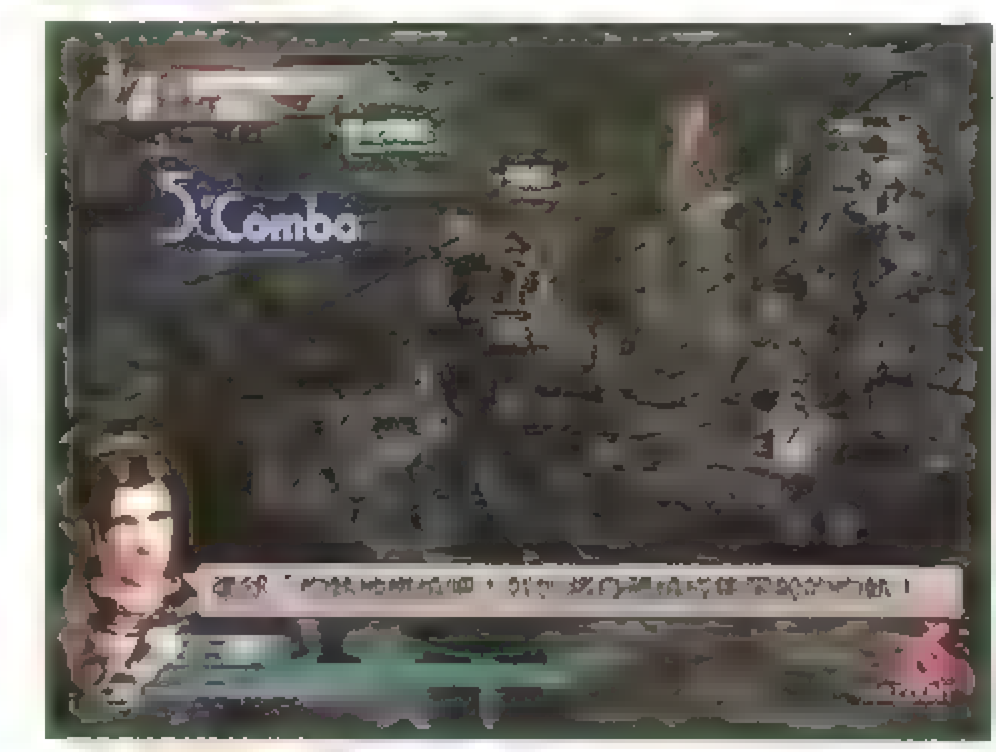


[illegible]▶司[illegible]擊破
[illegible]▶諸[illegible]敗走

蜀軍－[illegible]
魏延魏軍－[illegible]昭、[illegible]、徐晃[illegible]
[illegible]無雙[illegible]

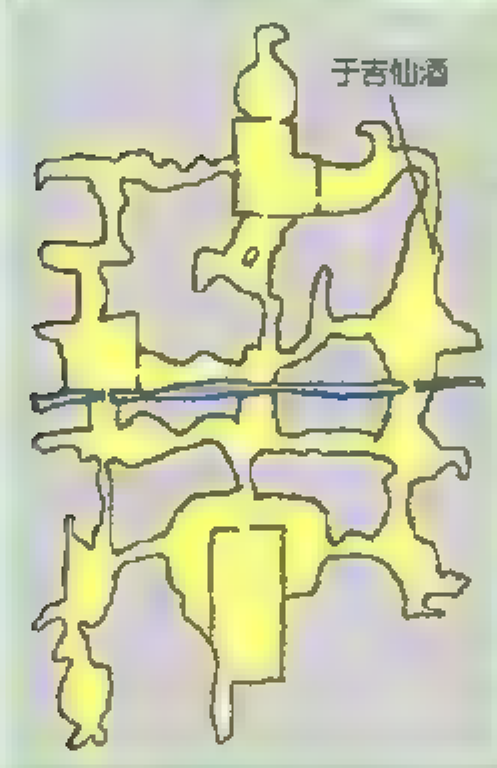
◆結果還不是仆街了

[illegible]馬謖會在街亭山被魏軍同時3分夾擊。建議先對付在南門[illegible]，[illegible]張郃會放火燒街亭上南門，使我方無法進[illegible]，玩家就先把[illegible]解決吧！因為後面等他士氣[illegible]高時，會危害到我方陣營。擊破張郃後，再往中間擊破徐晃，上方擊破[illegible]跟[illegible]馬[illegible]擊破後，蜀軍就會開始進行總攻擊。此外，[illegible]是在司馬懿後方，如果嫌麻煩可以不用對付他，直接把司馬懿擊破[illegible]



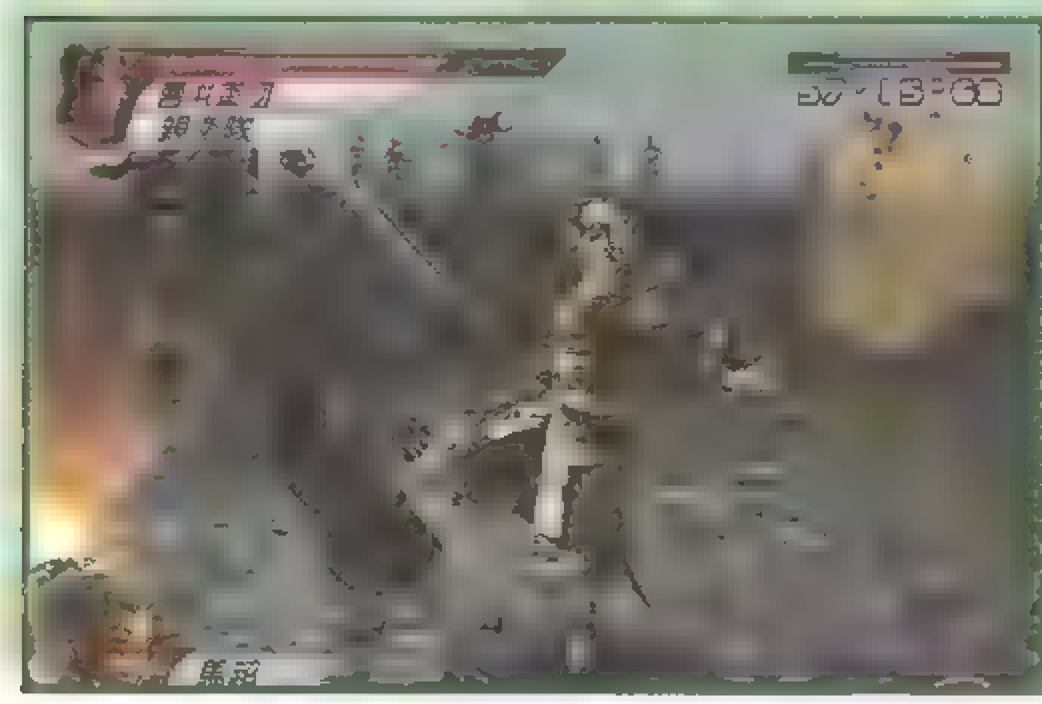
五丈原之戰（蜀軍）

關卡難易度：7 顆星



[illegible]曹[illegible]擊破
[illegible]▶諸葛亮敗走

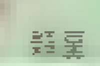
蜀軍－（總）諸葛亮[illegible]
(1)<關興、王平、魏延(1)
<張翼、張苞、廖化
魏軍－[illegible]
[illegible]／賈逵、張郃、甄姬
(1)<李典、曹洪(1)<夏侯霸、曹丕(1)<夏侯威、夏侯淵(2)<夏侯[illegible]
援軍部隊－夏侯惇、[illegible]
<曹真／曹[illegible]



中間架橋車設置完畢後，蜀軍東西門就會開啟，王平及廖化軍團會往左右點進軍，這關請不要衝得太快（因為先引發挑撥司馬懿成功的事件後，諸葛亮就會用計策放出死亡消息，讓魏軍軍團士氣大振，我軍會吃不消）。請依序進軍幫忙我軍擊破敵方軍團，先把曹[illegible]、[illegible]擊破，[illegible]伏兵弩兵出現，諸葛亮也會使用連弩來幫助玩家消滅敵方弩兵，所以不用擔心；右邊的司馬昭的區域則是會引發敵方爆彈攻擊，這時到了快接近左邊或右邊上方，挑撥完司馬懿事件後，過不了幾分鐘諸葛亮就會假裝死亡，此時蜀軍開始後退，不過魏延完全不理會[illegible]，[illegible]左右邊的軍團可能會被殲滅，玩家可以先到中間架橋車，等待敵軍到來；之後先擊破夏侯淵部隊，削弱對方軍團，接著左邊會出現敵軍援軍－夏侯惇，玩家先防守好，等到司馬懿到達架橋車位置時發現諸葛亮沒死亡，魏軍就會開始撤退（玩家可以試試看能不能在司馬落跑前擊破他，不然後面很難纏）。再來就先擊破夏侯惇吧！過不了幾分鐘，敵軍本陣就會到來，而且還會有伏兵在我軍本陣東西方出現突襲我軍本陣，請先回去幫助諸葛亮把敵軍伏兵消滅，再把左右邊敵軍軍團消滅，最後擊破司馬懿跟曹操軍團，本關即告完成。

[illegible]（諸葛亮）
[illegible]本陣開門後出現的木牛輸送部隊突破五台

蜀傳終章：三國時代終焉



樊城之戰（蜀軍）

關卡難易度：7 顆星

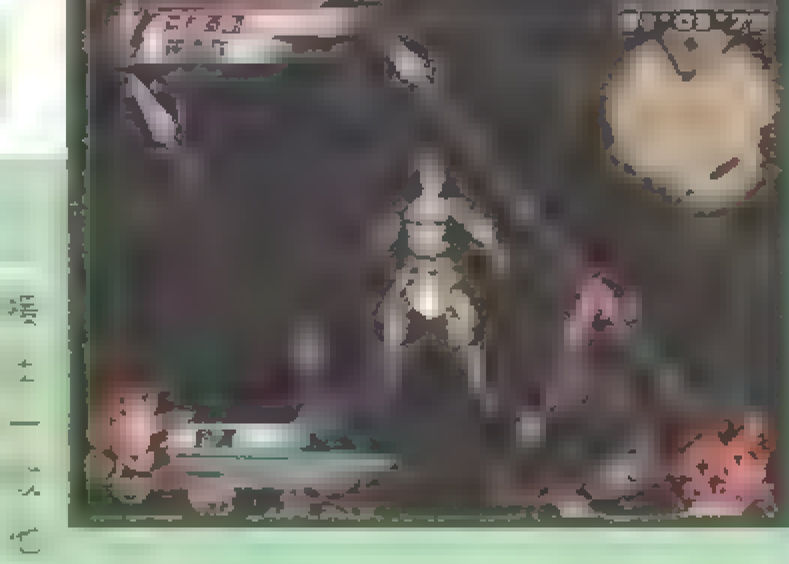
勝利條件▶曹仁擊破　　敗北條件▶關羽敗走

軍團概況

蜀軍－（總）關羽、關平、周倉
反叛武將－ 糜芳、傅士仁
聯合軍－ （總）曹仁、龐德、于禁
敵援軍－ 徐晃、蔣欽、陸遜、呂蒙、周泰



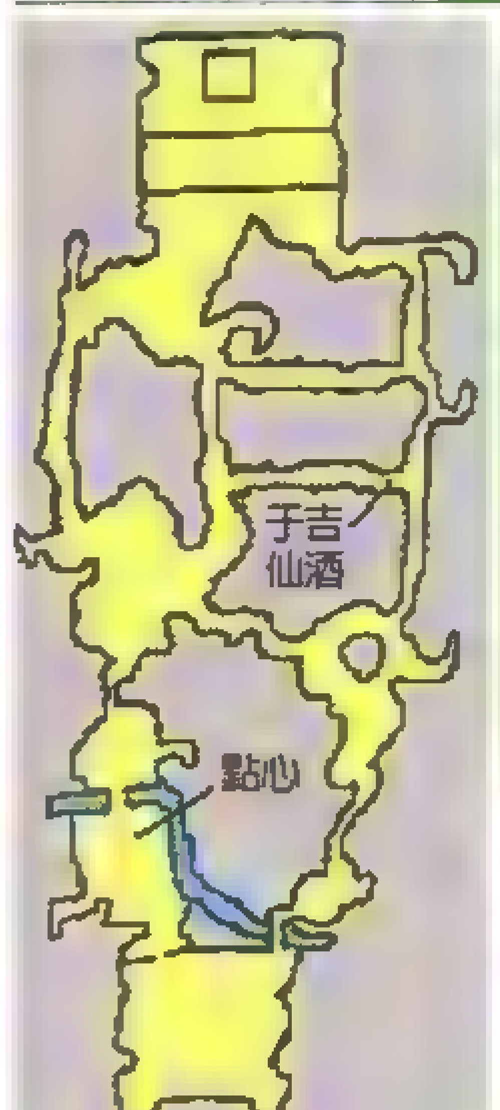
剛開始由於水攻的的成功，樊城的防守兵力非常薄弱，玩家先全力進攻樊城吧！樊城之戰這關其實並不是只要擊破曹仁就可以，也要把防守在樊城內的軍團全部擊破才算勝利。樊城裡要特別注意的武將就是龐德、曹仁，這兩位在這關都很強，建議一個一個擊破；敵軍也會有徐晃援軍從樊城右方前來支援，不過[illegible]



[illegible]傅士仁，他們就會反叛，不過也不用特意等蔣欽來殺他，因為就算玩家沒讓他接近他們，過不久他們還是會反叛的；反叛完不久，吳國第二批援軍－呂蒙、陸遜、周泰也會出現（在這裡陸遜很會逃，拖延時間，而且會補血和集氣，請玩家務必留心），玩家要先行回去把反叛者糜芳、傅士仁擊破，才不會有我軍士兵反叛；擊破之後，盡量利用所剩時間把樊城軍團擊破，不要管後面的的敵軍援軍，因為本關只有 30 分鐘，要多留些剩餘時間，當把樊城軍團內的軍團全部擊破，本關就完成了

南蠻粵平定戰（蜀軍）

關卡難易度：7 顆星



勝利條件▶孟獲擊破
敗北條件▶諸葛亮敗走

軍團概況

蜀軍－（總）諸葛亮(2)<趙雲／關索、龐統(2)<王平／張翼
我方援軍－ 馬岱(2)<馬謖／呂凱
南蠻軍－ （總）孟獲(4)<孟優／忙牙長／帶來洞主／祝融、兀突骨、木鹿大王、朵思大王、金環三結、雍闓(2)<高定／朱褒
敵方援軍－ 楊鋒：敵方投降軍隊－董荼那、阿會喃、楊鋒

這關應該是遊戲玩難度「難」的話，由於要七擒孟獲的緣故，導致它成為少數超級難打的關卡，不過為了節省時間所以筆者用「普通」的。本關卡幾乎每隔一段時間就會因為我軍士兵氣候疲憊的問題而士氣大減，所以這關幾乎每個敵將幾乎都要親手擊破，否則我軍部隊只有敗走的命運。剛開始先把在這左邊的雍闓、高定、朱褒擊破之後，敵軍董荼那、阿會喃就會投降於我方；接著左邊的孟獲和他的生兵點都要擊破，但由於本關孟獲會出現7次，所以擊破他並不會勝利，他只是先離開，除非玩家是快接近他的本陣，他才會停止出現攻擊；擊破孟獲後，記得把他殘留的士兵也要殺個精光，因為還是有士氣的。往右下移動快到金環三結時，孟獲也會再出現，第三次則是出現在下方，建議玩家在軍隊先請幫忙殺兵，雖然我軍苦戰，軍團也不會以極快的速度敗走，到了左下方就會發生大象事件，這時就要靠護衛兵的幫忙打他們，不然被撞一下也是很痛的，孟獲也會在這邊登場，辛苦的擊破之後，敵援軍－楊鋒軍團會出現，我軍的援軍－馬岱軍團也會出現，不過楊鋒沒出現多久也會投降蜀軍，不過還是士氣大減；到了左下方發生沼氣毒氣事件，王平會撤退，朵思大王下方孟獲又會跟著出來。擊破孟獲第五次之後，他老婆祝融就會看不下去了，站出來幫忙老公報仇，開始往左上方向我們進軍，用單挑擊破她吧！可省下不少時間，孟獲第六次出現則是會在木鹿大王上方，擊破它之後孟獲就會回去自己的本陣駐守了，這時右邊會發生兀突骨軍團的籐甲兵事件，雖然到後面會發生諸葛亮引發火計擊破籐甲兵事件，可是等到那時玩家的軍團都差不多被滅光了，所以還是靠自己在此時就先把兀突骨擊破吧！擊破完成門開啟時，就趕快進去將孟獲擊破，不過差不多有 20 幾個騎象的士兵，還是請護衛兵先把他們用下來吧！再來擊破孟獲，本關就結束了。



◆朵思大王與南蠻兵

夷陵之戰（蜀軍）

關卡難易度 7 顆星

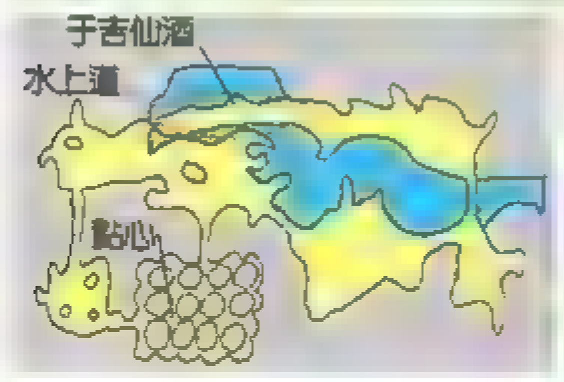
勝利條件▶孫堅擊破　　敗北條件▶劉備敗走

軍勢概況

蜀軍－（總）劉備(2)<吳懿、[illegible]、趙雲(1)<張苞、[illegible]、關興(1)<關索、馬良(1)<王平、馬岱、龐統

後援部隊－諸葛亮、孟獲；吳軍－(總)孫堅(2)<程普/丁奉、陸遜(1)<朱桓、呂蒙(1)<潘璋、蔣欽、凌統(1)<韓當、太史慈(1)<徐盛

後援部隊－大喬、小喬、周泰





過了一分鐘之後，士兵會接到諸葛亮的命令，要提防注意我軍築營上邊的敵軍偷襲，玩家可以在我軍築營上方先行等待敵軍工作部隊一突然到來，阻止成功的話可以使敵軍火計失敗，敵軍就會開門，開始往右邊攻擊我軍；如果阻止失敗的話，敵軍三個伏兵就會馬上出來。如果是阻止成功的話，建議玩家在敵軍三個伏兵出現時就趕回去救援（因為火計沒成功劉備不會走進石兵八陣），不過右方要注意比較難纏的敵人一呂蒙，比較難打，打完往右上方進攻孫堅即可；如果阻止失敗的話，吳軍三個伏兵部隊就會馬上出現（士氣都八顆星），建議玩家不用管我軍死活，因為這些人不會進攻，留着給他慢慢殺，劉備自己也會跑進石兵八陣走回本陣，而且諸葛亮援軍來的條件也是要火計成功。敵軍伏兵走入石兵八陣快出來時，諸葛亮的援軍就會出現，運用水上道搭橋攻往敵陣，比較要注意的是不要讓趙雲軍團滅亡，不然右方會沒人幫忙進攻，9分多時如果有先玩完南蠻戰役，孟獲就會有援軍來幫忙，敵軍本陣只有陸遜跟孫堅兩個部隊，士氣也沒有很高，只要專心就可以擊破他們，完成戰役

建業之戰（蜀軍）

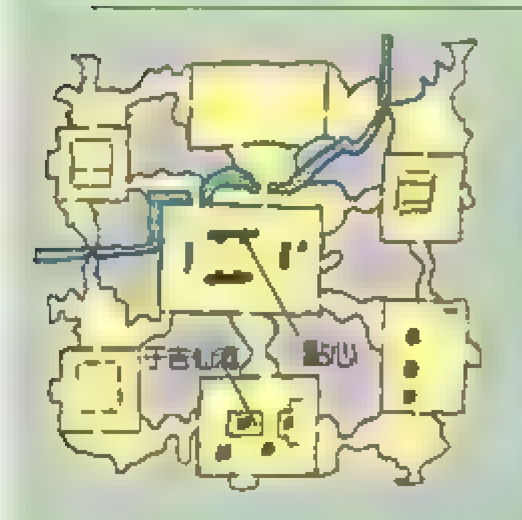
關卡難易度：7 顆星

勝利條件▶孫堅擊破　　敗北條件▶劉備敗走

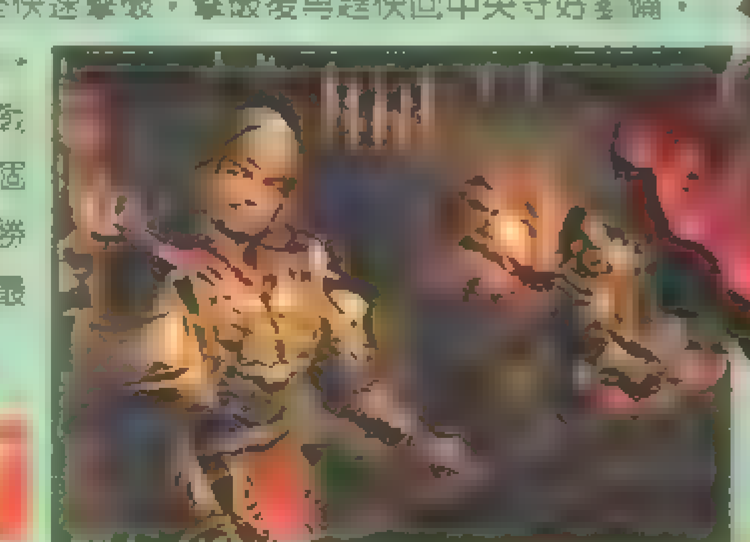
軍勢概況

蜀軍－(總)劉備(1)、廖化、馬岱(1)<關興、馬超(2)<龐德/張翼、黃忠(2)<張苞/關平

吳軍－(總)孫堅、孫策、孫權、孫尚香、太史慈(2)<朱然/丁奉、周泰(2)<徐盛/孫韶、黃蓋(1)<蔣欽



[illegible]將時也別鬆懈，因為本關敵軍的士氣非常高，而且也別以為只要打贏孫堅就贏了，真正擊破孫堅時，他還會[illegible]大將，依序是孫堅、孫策、孫權、孫尚香，如果玩家先行擊破他們也沒有用，他們也只是暫時性撤退，等過不了多久又會馬上回來，不過士氣還會一直漲，相當難纏（畢竟是最後一關嘛！）。剛開始不久會出現動畫，我軍士[illegible]本陣。[illegible]留在我軍本陣，他也會進攻，而且到中間會變成敵軍從四面八方來攻擊我軍，我軍必須死守好總大將，依序擊破敵軍才能獲勝，當孫堅回到本陣，玩家接近敵軍本陣時，吳軍就會開始全軍突擊！城門全開，全部士氣都變得滿滿的，相當強大；這時請先衝到敵軍本陣把孫堅快速擊破，擊破後再趕快回中央守好劉備，吳軍[illegible]孫權[illegible]，[illegible]的一戰就請玩家們放手一搏吧！這樣一個接一個努力打完之後，就能嚐到勝利的果實，完成這辛苦又持久的最終戰了。









第[illegible]章 被捨棄的夢與被繼承的意志

15 惡魔現身

＊戰場配置

我方｜[illegible]、雪拉、幽彌、[illegible]

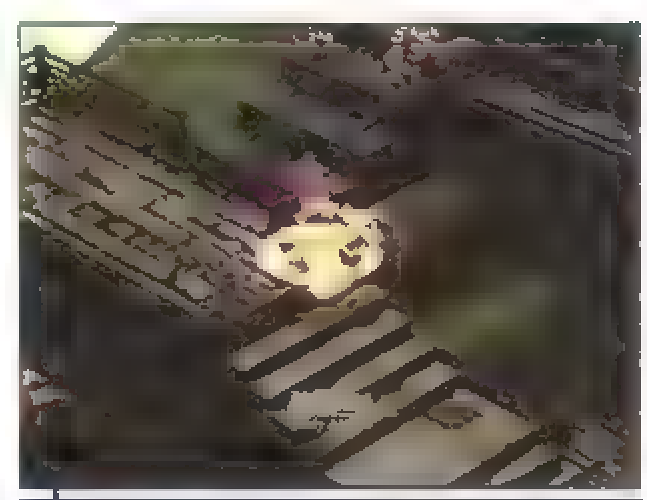
敵方配置｜巴弗威(BOSS)、骷髏兵×4、古代惡魔×2

＊勝敗條件

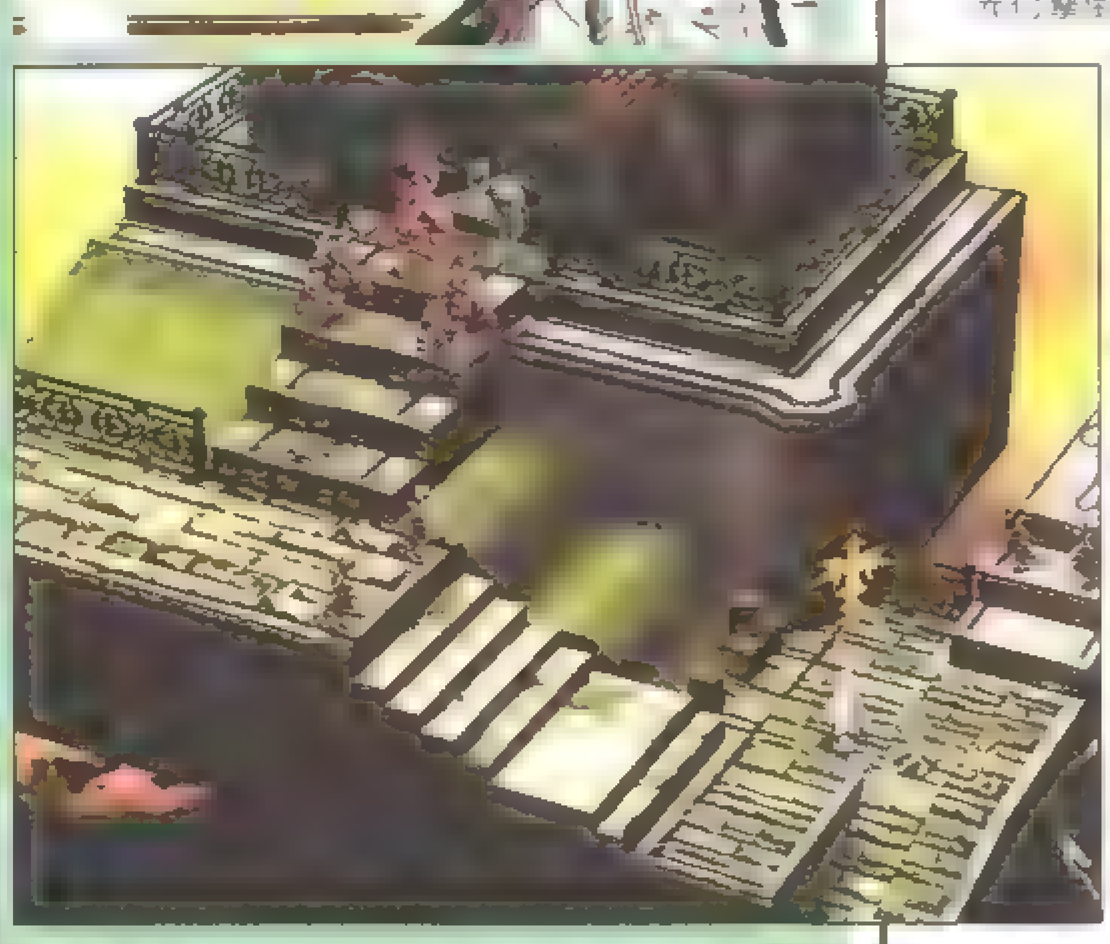
勝利條件｜敵方全滅

失敗條件｜我方全滅

＊攻略重點



■利用屬性相剋給予敵人強力傷害！



本戰一開始，請先將凱琳和雪拉往[illegible]骷髏[illegible]移動，先行擊倒兩隻骷髏兵，幽彌則在後補[illegible]，而走下來的兩隻骷髏兵也以同樣的模式擊倒即可。接著就是古代惡魔與巴弗威了，由於古代惡魔較常使用魔法攻擊，請派魔防力較高的凱琳去擋牠，而古代惡魔的能力是相當高的，建議玩家可以試著[illegible]看。而再誘下古代惡魔時，請注意站的位置不要超過階梯的最上層，否則要是把巴弗威一起誘下來，那可是會打得很辛苦的。擊敗兩隻古代惡魔後，就剩下巴弗威了。由於巴弗威有相當強力的直線攻擊技能，請注意不要讓我方角色排成一直線，使他有使用這招的機會。與巴弗威對戰時，請以雪拉作為主力，繞至巴弗威的背後，使用[illegible]擊[illegible]殺接[illegible]擊的模式攻擊，而凱琳則在側面使用神聖[illegible]追加攻擊，幽彌在外圍追擊輔助，幾回合下來就能打倒巴弗威了。

BATTLE 16 神秘陰謀者



＊戰場配置

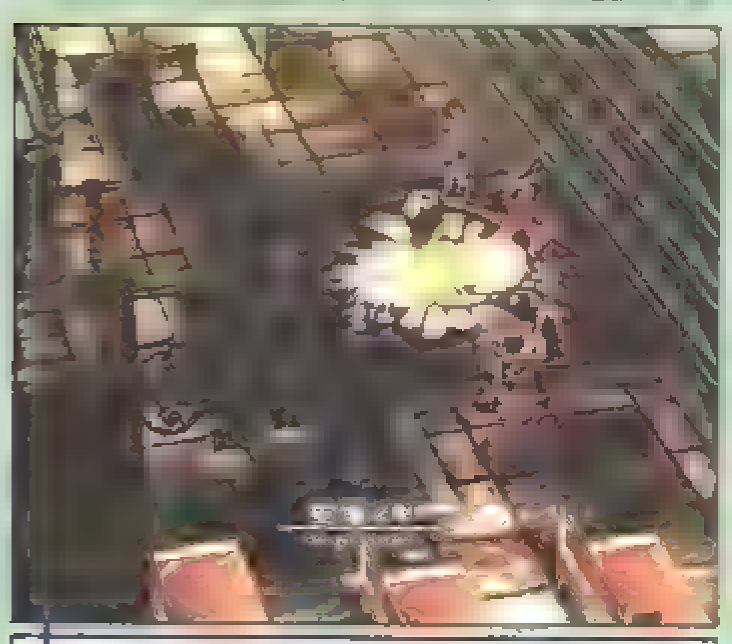
[illegible]	[illegible]
敵方部隊	弗妮 BOSS、巴弗滅 BOSS ×2、殭屍×3、骷髏兵×4、[illegible]×2

＊勝敗條件

勝利條件	擊敗神秘陰謀者
[illegible]	我方全滅

＊攻略重點

基本上[illegible]，只須待機在一開始的出擊點，擊倒[illegible]敵人，就能過關。但玩家若想挑戰弗妮，則[illegible]相當的準備。事先得先準備多量的補給物[illegible]抓有不少的魔獸補助。[illegible]技先狂轟一輪，各角色再往下衝，擊倒剩下的雜兵，清理完之後，再分成兩組往下推進[illegible]和雪菈帶頭，[illegible]



巴弗滅的威脅性比弗妮大，請務必優先擊倒牠們！

BATTLE 17 森林中的襲擊



＊戰場配置

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible] BOSS、[illegible]×4、[illegible]×3、[illegible]×3

＊勝敗條件

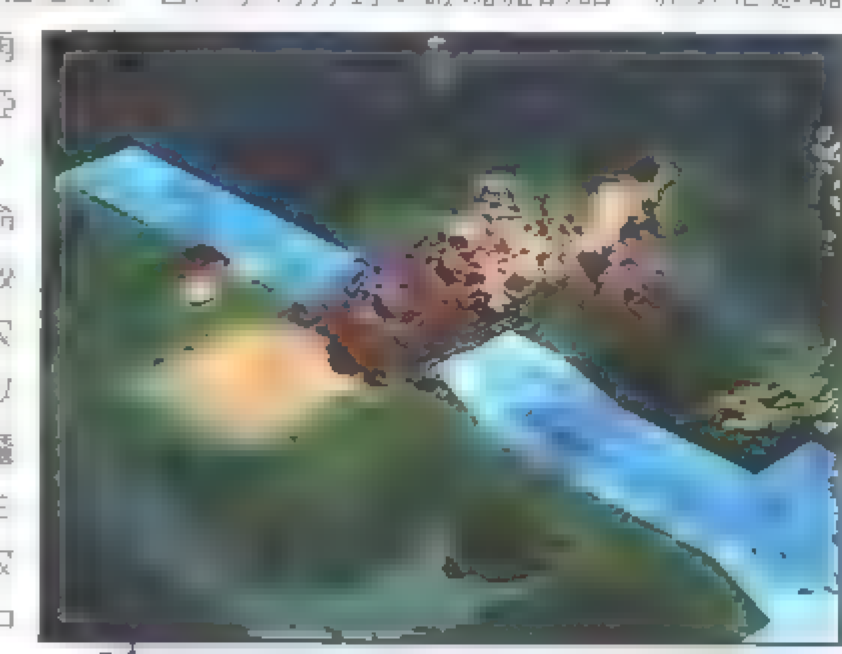
[illegible]	[illegible]
[illegible]	我方全滅

＊回合事件

[illegible]×2（我方NPC）[illegible]

＊攻略重點

[illegible]大量的敵軍[illegible]人的[illegible]相當有威脅性的。[illegible]的方向移動，[illegible]一直線的情況，請[illegible]等技巧[illegible]的戰力。另外擊[illegible]敵人是有機會掉落[illegible]魂體，[illegible]可與[illegible]敵人戰力。而本關頭目[illegible]克羅蒂亞的[illegible]，若之前有打到[illegible]魂體的話，就先把[illegible]魂體裝備上再打克羅蒂亞吧。若無，則只能用命中率加成較高的技能攻擊，也可以[illegible]的魔法攻擊為主攻，魔法攻擊是必中的。

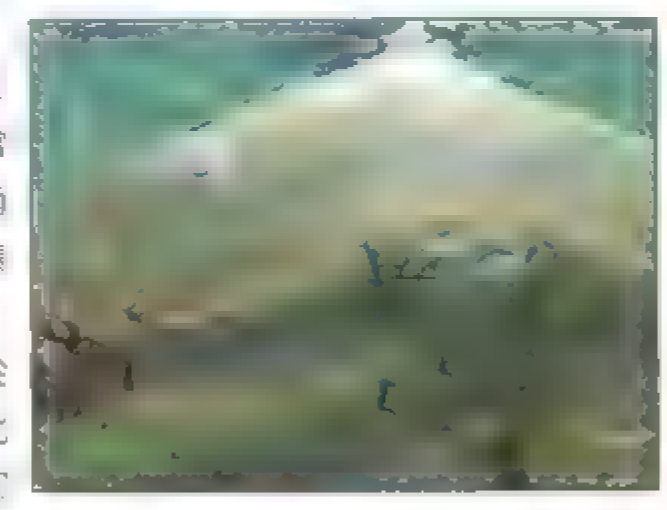


先往橋邊移動，等待與到來的援軍會合

BATTLE 18 平原上的激鬥

＊戰場配置

[illegible]	西撒、帕魯瑪、修伊、法姆、龍騎士×2（我方NPC）
敵方配置	克羅蒂亞（BOSS）、賽連劍士×5、賽連弓手×3、賽連法師×3



■異國賢者賽莉耶，說明著她們來到這裡的目的

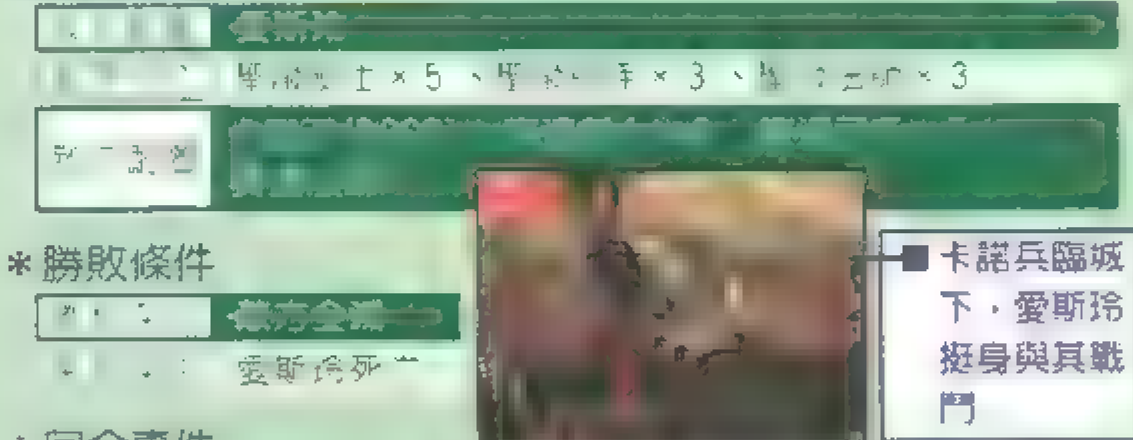
＊勝敗條件

勝利條件	敵方全滅
失敗條件	我方全滅

＊回合事件

第 回合我方增援九音、蝶族暗殺者×2（我方NPC）

＊攻略重點



這關登場的敵人雖比上一關多，但他們分佈得相當散，反而沒有上一關那麼有威脅性。回合開始後，先集中兵力往同一個方向前進，先殲滅一區的敵人吧！由於九音會在第三回合在地圖北方增援，所以還是建議玩家先往北方前進吧。而本關的頭目－克羅蒂亞，只要在他的攻擊範圍內有四個人以上，她就會使用無節操爆彈來攻擊我方，避免讓她使用這招就派三個人圍攻她即可。

BATTLE 19 聖亞里昂攻防戰

＊戰場配置

[illegible]	[illegible]
[illegible]	聖[illegible]士×5、聖[illegible]手×3、[illegible]×3
[illegible]	[illegible]



■卡諾兵臨城下，愛斯玲挺身與其戰鬥

＊勝敗條件

[illegible]	[illegible]
[illegible]	愛斯玲死亡

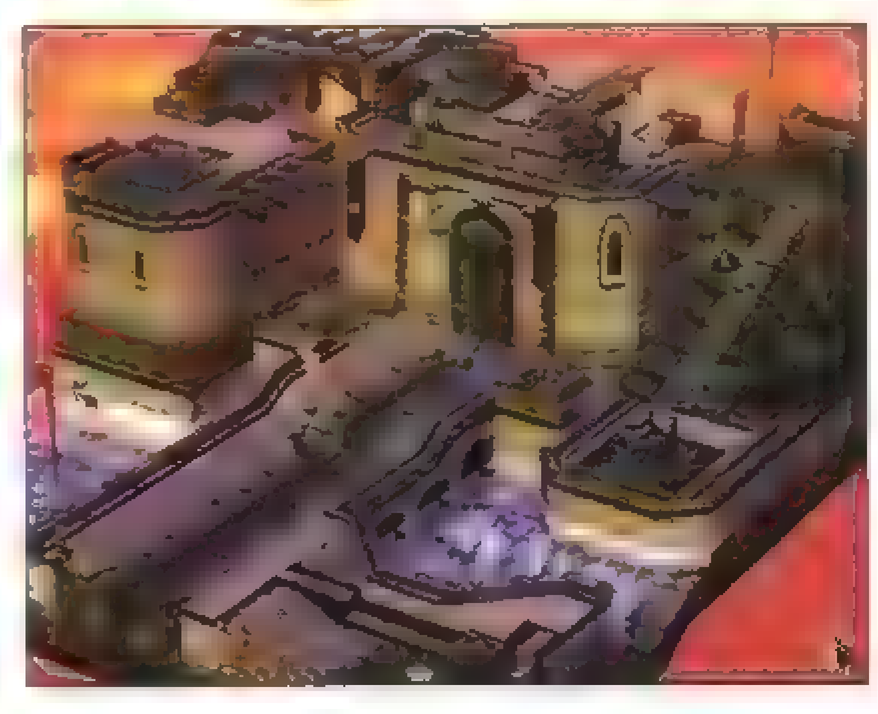
＊回合事件

第二回合我方增援西撒、帕魯瑪、修伊、法姆、九音

＊攻略重點

這戰登場的敵人雖多，但我方的NPC也不少。回合開始時請讓愛斯玲在原地待機，等待西撒等人的援軍到來。第二回合與西撒等人會合後，請繞路往石橋的方向移動，從後方狙擊卡諾王。而前方就放心的交給聖騎軍吧。

BATTLE 20 不變的愛情



＊戰場配置

[illegible]	西撒
敵方配置	卡諾王（BOSS）、克羅蒂亞（BOSS）、賽連劍士×4、賽連弓手×4、賽連法師×2

＊勝敗條件

[illegible]	擊敗卡諾王
[illegible]	西撒死亡

＊回合事件

我方第二回合增援帕魯瑪、修伊、法姆
敵方第三回合增援艾爾札克（BOSS）、賽連劍士×4

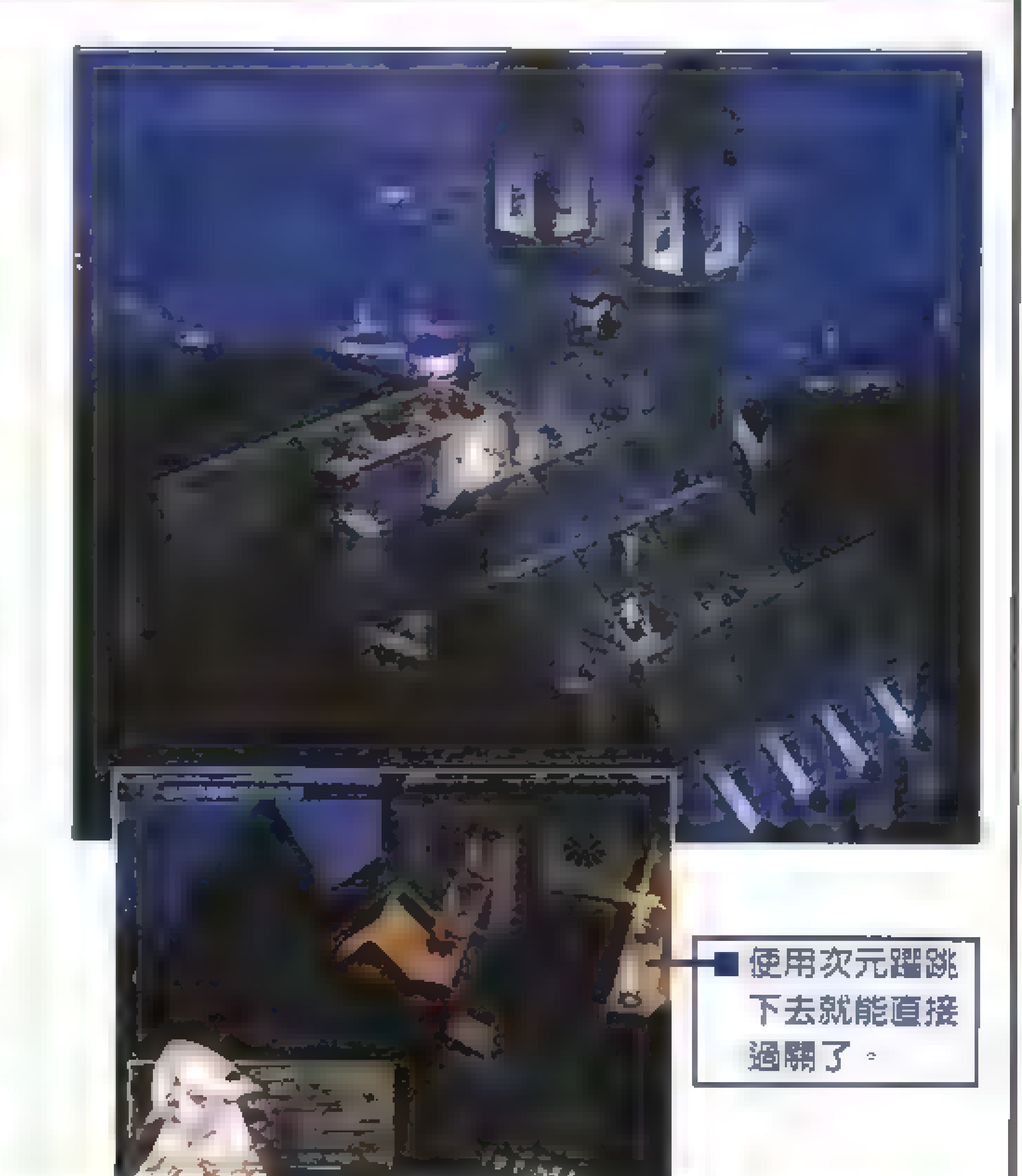
＊攻略重點

本戰一開始只有西撒一人，請注意別衝得太過深入，而在原地待機即可。第二回合後帕魯瑪等人增援時，請快速的讓他們會合，整合戰力。之後的戰鬥請優先擊倒賽連弓手，但注意別追擊得太過深入。另外也請記得讓帕魯瑪學得治癒術（或多帶些回復道具），隨時注意支援其他三人。第 回合時艾爾札克會以敵方身份增援，他的多種狀態可是會很令人頭大的。請在他增援後撥出一部份戰力牽制他（這裡筆者建議使用帕魯瑪的魔法攻擊牽制艾爾札克）將下方的敵人全部擊倒後，就該換城上的卡諾王了。卡諾的能力頗低，只有血多了些，實在是沒什麼威脅性，直接擊倒他過關吧！另外玩家若想多賺些經驗值的話，可以先繞過卡諾王打後面的克羅蒂亞和法師，由於本戰之後西撒就會轉職，玩家想多練一下西撒就趁這個機會吧！



■衝得太前面，結果被敵軍包圍。

21 逃亡



■使用次元躍跳下去就能直接過關了。

＊戰場配置

我方配置	凱琳、艾爾札克、幽彌、帕魯瑪
敵方配置	蕾菲娜(BOSS)、聖戮劍士×3、聖戮弓手×3、聖戮法師×3、龍騎士×3

＊勝敗條件

勝利條件	凱琳、艾爾札克任一人到達脫離點或敵人全滅
敗北條件	凱琳或艾爾札克任一人死亡

＊回合事件

我方第二回合增援修伊、法姆
敵方第四回合增援聖戮劍士×5

＊攻略重點

這關基本上只要凱琳有學次元躍，往前突破敵人的防守之後，用次元躍到達脫離點便可過關了。不過本關並沒有回合限制，玩家想練功一隻隻全滅也是可以的，但因凱琳與修伊之間會被大量的敵人與地形所阻礙，想全滅敵人可能得付出犧牲的覺悟。另外本關存在影響修伊的劍聖型態之第二關鍵點，只要玩家操控修伊主動攻擊蕾菲娜的話，那麼就會有機會轉職成攻擊型態的劍聖

22 風的追擊

＊戰場配置

我方配置	[illegible]
敵方配置	蕾菲娜(BOSS)、聖戮劍士×4、聖戮弓手×3、聖戮法師×4、龍騎士×4

＊勝敗條件

勝利條件	敵方全滅
敗北條件	我方全滅

＊回合事件

敵方第四回合增援聖戮劍士×3、聖戮弓手×2
敵方第六回合增援聖戮武鬥兵×4



■西撒終於繼承了輝煌焰的力量





■西撒與蕾菲娜的對決，由結果來看勝利者似乎是西撒

＊攻略重點

這關的敵人相當得多，想全滅他們基本上是很困難的。所幸這關只要撐過八回合就能過關，玩家操作我方角色往後方與下方撤退過去，基本上是能通過的。而本攻略並不建議在本關全滅敵人，因本關頭目蕾菲娜的等級會高我方角色最高等者10級，敵人的數量相當多。要打贏勢必得消耗上相當的資源，玩家若想挑戰的話須事先準備相當多的補品，並將全體角色呈扇形散開(中間須留空格)，而法師角色則位在隊伍中央支援全體，注意別讓單一角色追擊過於深入敵陣即可。

BATTLE 23 火的大聖靈



＊戰場配置

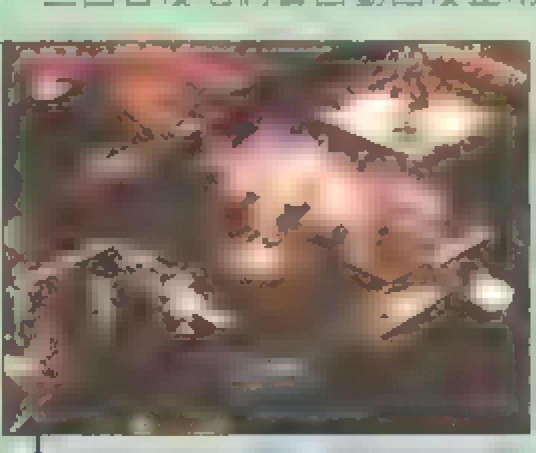
我方配置	[illegible]
敵方配置	火的大聖靈（BOSS）、爆炎獸×4、火精靈×6

＊勝敗條件

勝利條件	[illegible]
敗北條件	我方全滅或時間超過八回合

＊攻略重點

本關的敵人眾多，而且都會使用火焰風暴這種強力攻擊，一回合全體燒下來，[illegible]的發生，只有快速減少敵人數量，但敵人的數量不少，要一回全滅是有相當難度，不過也是有較容易的作法，請玩家在之前的關卡中購買毒蛾粉、梅賽莎之眼等狀態道具，回合一開始時就往前衝，丟給前方四隻爆炎獸異常狀態，若有餘力，建議把下方的四隻火精靈也陷入異常狀態，而由西撒、雪菈、修伊等主攻戰力圍住火的聖靈，以強力技能狂扁。筆者建議讓西撒使用輝煌炎＋陰陽連襲攻擊，以最快的速度擊倒火聖靈。玩家若有餘力想練功，也可找那些陷入異常的魔獸開刀。不過要注意三回合後他們會自動回復正常狀態（部分狀態會被攻擊後就自動回復），請盡快擊倒或再丟一顆狀態攻擊道具即可。



使用石化之眼，讓大量的敵人一起陷入異常狀態吧



第三章 混亂的世代，清澈的夢

BATTLE 24 戰火之悲



＊戰場配置

我方配置	西撒、凱琳、帕魯瑪、雪菈、克羅蒂亞、艾爾札克、幽彌、法姆、修伊
敵方配置	冷夜劍士×5、冷夜弓手×6、[illegible]×4

＊勝敗條件

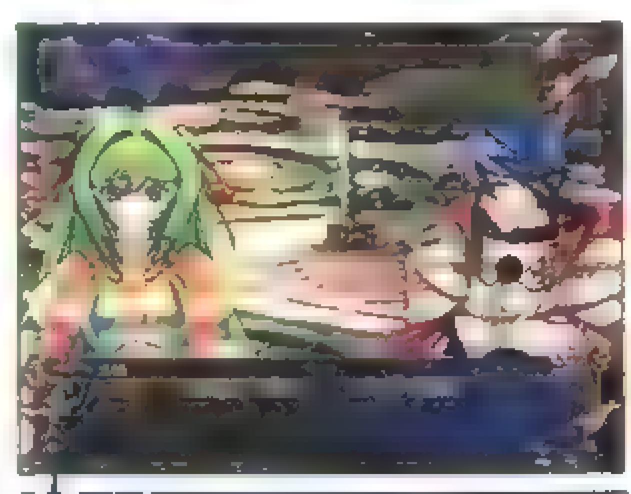
勝利條件	敵方全滅
敗北條件	我方全滅

＊回合事件

[illegible]

＊攻略重點

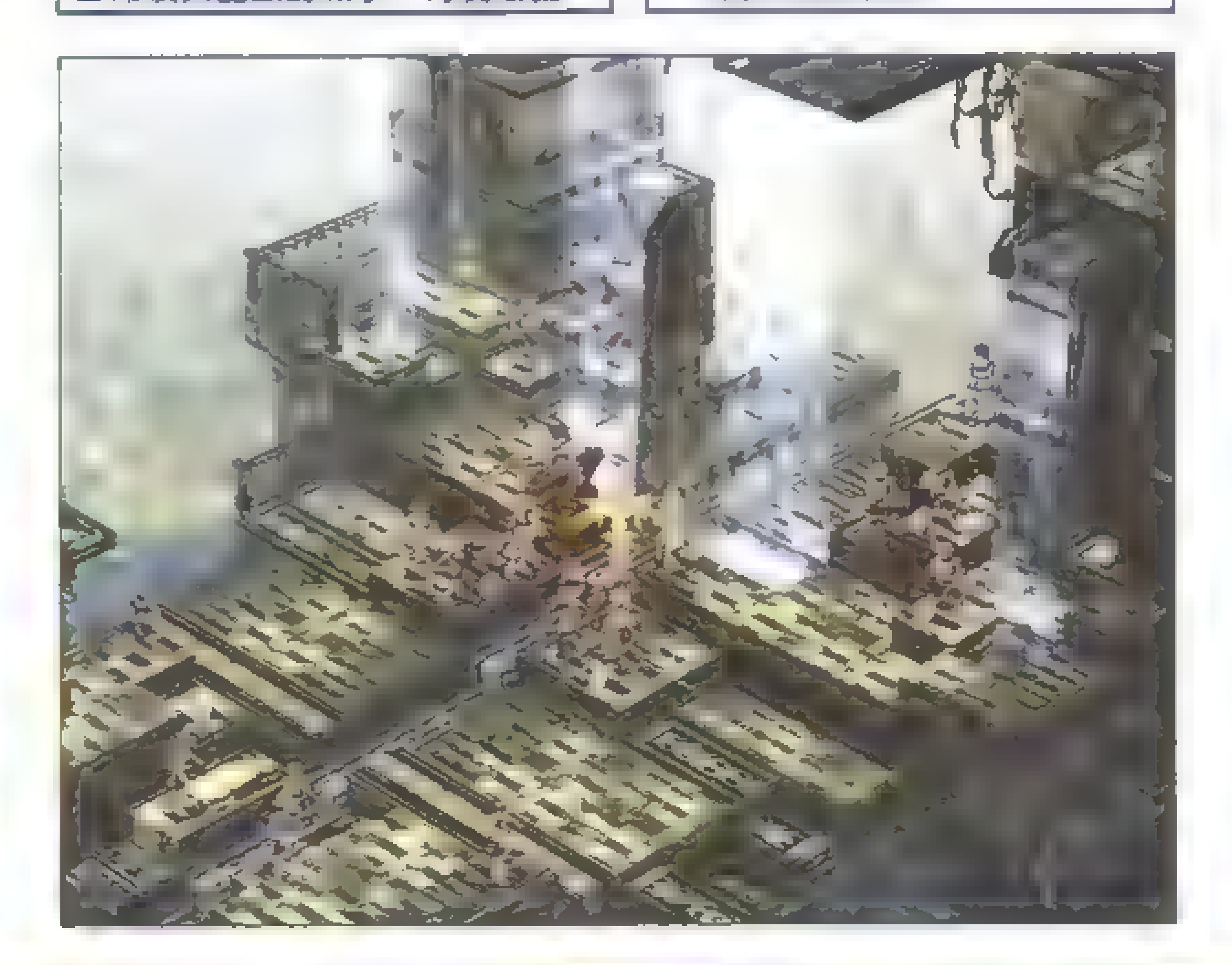
本戰一開始我方就被敵人前後包夾，雖然冷夜劍士會主動行動，但[illegible]威脅性較大，[illegible]移動，運用[illegible]等方式，[illegible]們威脅性較[illegible]，請[illegible]各個擊破[illegible]戰鬥，當然[illegible]了



冷夜與聖盜的戰爭，再度爆發…



後方的弓箭手較具威脅性，優先解決他們吧！



BATTLE 25 幽暗突襲

＊戰場配置



西撒、凱琳、帕魯瑪、雪菈、克羅蒂亞、艾爾札克、幽彌、法姆、修伊

赤蝶禁衛軍×11

＊勝敗條件



敵方全滅

我方全滅

＊攻略重點

這戰的主要敵人—赤蝶禁衛軍的迴避、反擊機率頗高，戰力不足的角色攻擊經常會落空。為避免發出無用的攻擊，這一戰請用幽彌、帕魯瑪為攻擊主力（魔法攻擊是必中的，而幽彌的敏捷頗高，攻擊落空的機會較低），在擊倒敵人後，所掉落的物品可以得到技巧戒指，裝備上後就能減少被閃避的情況發生了。敵人的反擊是無視我方命中率的，為避免這種情況發生，請多用不會被反擊的遠距攻擊或多體攻擊，以確實的削弱敵人的戰力



BATTLE 26 狂亂的野獸

＊戰場配置

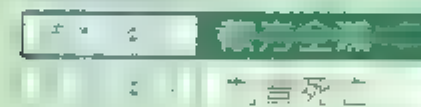


[redacted]

赤蝶禁衛軍×4

[redacted]

＊勝敗條件



[redacted]

九音死亡

終於歸來的九音！

BATTLE 27 七原罪・忌妒之戰

＊戰場配置

西撒、凱琳、帕魯瑪、雪菈、克羅蒂亞、艾爾札克、幽彌、法姆、修伊、九音

忌怨希絲提娜(BOSS)、守護石像×4、冥府阿諾斯×4

＊勝敗條件

敵方全滅（第二回合變更為將希絲提娜HP削到20%以下）

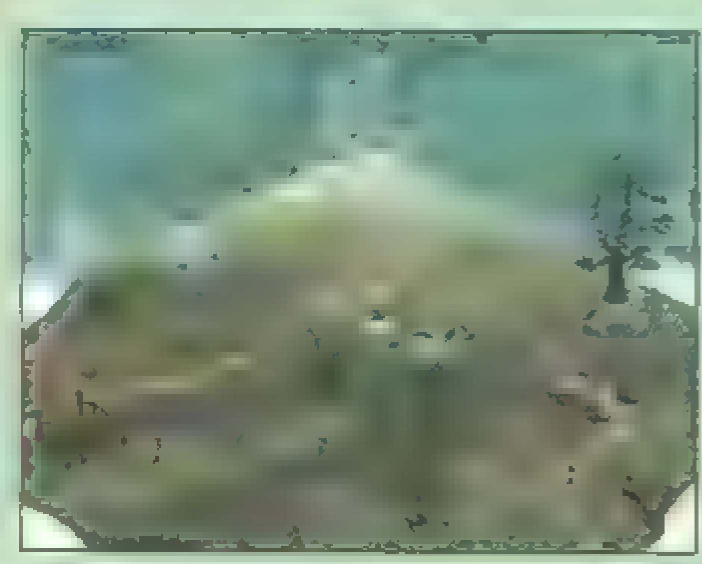
艾爾札克或希絲提娜死亡

＊攻略重點

本關的敵人都擁有強大的範圍技巧，我方人員要是全部聚在一起很容易被全滅的！而所幸這關的敵人AI都是被動模式，採取逐步誘敵各個擊破的戰術，就能避免被重砲範圍技的情況發生。清完了雜兵之後就是頭目希絲提娜了，而在這裡必須要先由艾爾札克攻擊希絲提娜發生事件後，我方才能對希絲提娜造成確實的損傷。勝利條件是將希絲提娜的HP降到一定程度以下，削血時請注意希絲提娜的殘餘HP，可別打得太高興而把她打趴了喔！

＊攻略重點

由於本關只要九音一死就會遊戲結束，為了不要發生這種結果，請一開始就讓九音往南方移動，與西撒等人會合，而北方的敵人會先被我方NPC拖住，所以我方角色就先往另一邊移動來殲滅敵人吧。敵人能力普通，只要注意不讓我方角色被包圍就好，此外敵人有機會連續使用數次攻擊，要全滅他們並非難事，而格里風會使用強力的直線攻擊，請注意別讓我方角色站成一直線讓她打喔！



全攻略 GAME WALKTHROUGH

風色幻想4

STAGE 28 不可避免的宿命

＊戰場配置

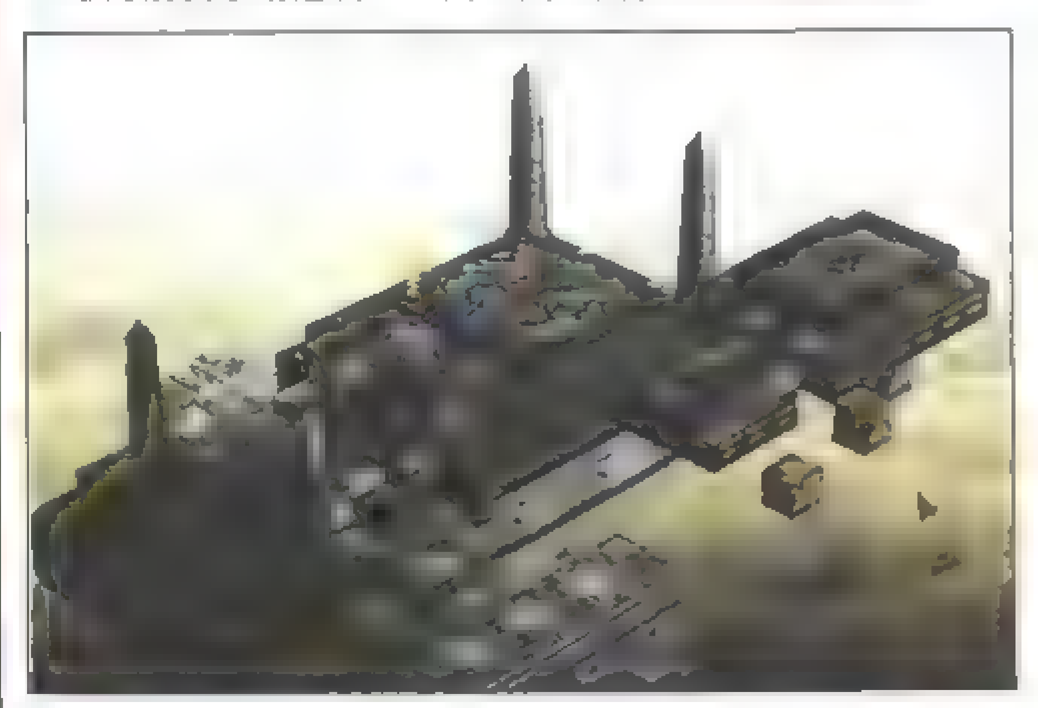
[illegible]	西撒
[illegible]	蕾菲娜、BOSS

＊勝敗條件

[illegible]	擊敗蕾菲娜
[illegible]	西撒死亡

＊攻略重點

基本上這關為一對一挑戰，只要別太大意的話是能輕鬆過關，只要西撒一使用個輝煌啟和力量提升，走到蕾菲娜背後放陰陽連襲，一到二回合內就能擊倒蕾菲娜了



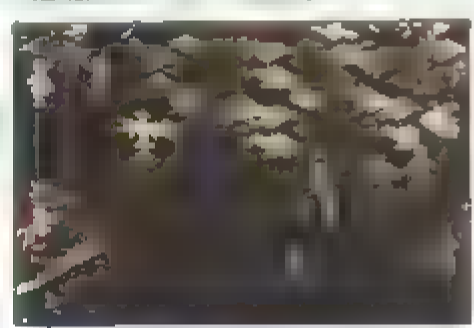
STAGE 29 斷罪之翼

＊戰場配置

我方配置	凱琳、帕雷瑪、雪莉、克羅蒂亞、[illegible]、法姆、修伊、九香
敵方配置	巴弗滅(BOSS)、古代惡魔×2、暗黑法師×2、骷髏槍手×2、骷髏兵×3、殭屍×3

＊勝敗條件

[illegible]	敵人全滅
[illegible]	凱琳死亡

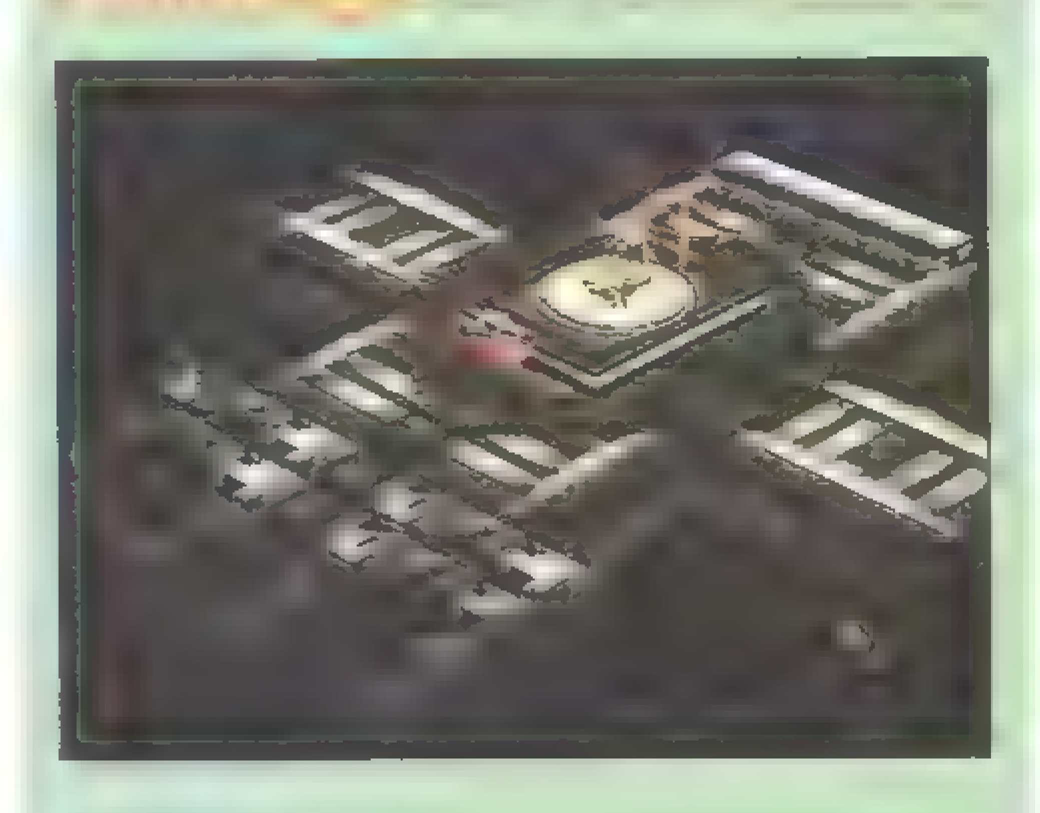


■盡量把我方分散一點，才不會遭受敵人的範圍魔法攻擊

＊攻略重點

這關會用範圍攻擊的敵人頗多，請注意別讓我方聚集得過密，使敵人有施放強力範圍技巧的機會。這邊筆者建議，玩家在回合開始時先將我方戰力分散成3～4個小隊，分別先狙擊左右兩旁的敵人，並將部分戰力往後撤離，避免下一回合敵人狂放範圍技，而之後的法師、古代惡魔等敵人也會往玩家靠近，請盡速擊倒他們。最後就是巴弗滅了，牠的能力雖然強大，但在玩家的猛轟之下依然是撐不了多久的，玩家只須注意在對付巴弗滅時，不要排成一直列，讓牠有用殲命轟的機會即可。

STAGE 30 修羅對狂王



＊戰場配置

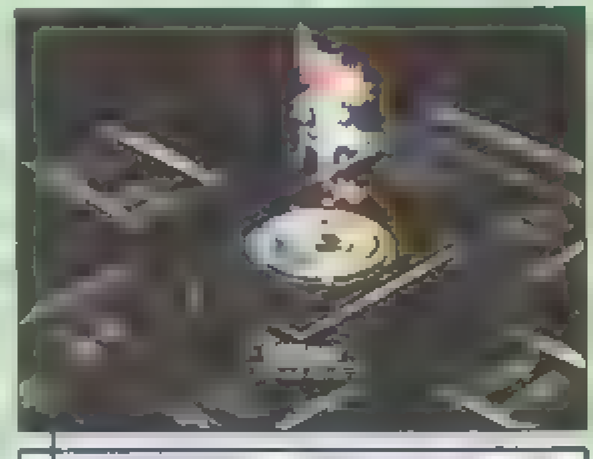
[illegible]	西撒
[illegible]	藍斯、BOSS

＊勝敗條件

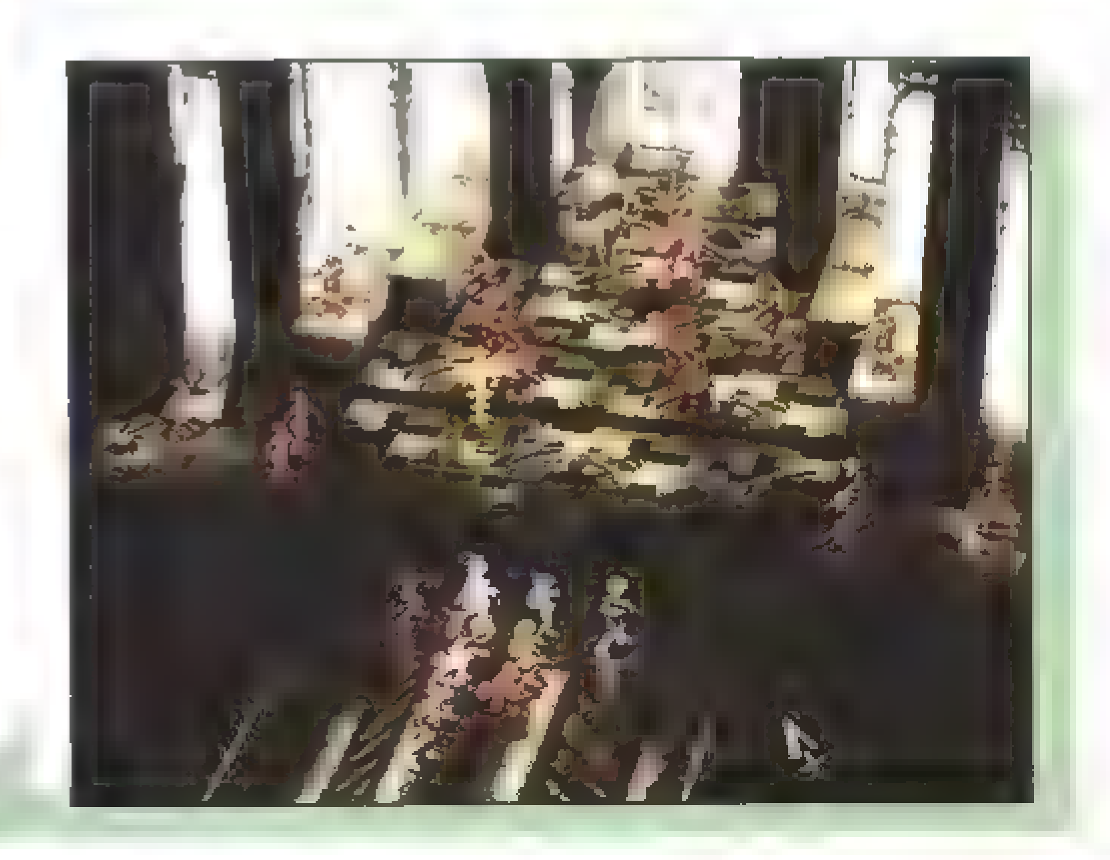
[illegible]	擊敗藍斯
[illegible]	西撒死亡

＊攻略重點

[illegible]



■西撒與藍斯，宿命的因緣，將在此決定最後的終結…



BATTLE 31 七原罪・慾望之戰



一路戰鬥到這裡後，再用力量提升＋輝煌燄＋劍衝擊，一舉擊倒兩隻巴弗威！

＊戰場配置

我方配置	[illegible]
敵方配置	暗怨弗妮（BOSS）、古代惡魔×4、巴弗威（BOSS）×4

＊勝敗條件

勝利條件	[illegible]
敗北條件	我方全滅

＊攻略重點

雖然這關一開始就有四隻巴弗威＋四隻古代惡魔的嚇死人不償命的大陣仗，但是還是有輕易過關的技巧存在。戰鬥一開始時，請先讓西撒走到巴弗威們的最左邊的空格，使用力量提升＋輝煌之燄，再接一招劍衝擊，順利的話可以一次擊倒兩隻巴弗威。而藍斯則是走到巴弗威群的中間，一樣用力量提升＋災厄之焰，再放一招劍衝擊。若還有巴弗威生還，其剩下的生命值也不多了，選擇適當的角色給他們致命一擊吧。而其餘的人則先別輕舉妄動，先分別散成兩路去阻擋古代惡魔，每邊的古代惡魔都各用兩名角色來阻擋即可，切勿讓單一名角色受傷，以防他有放必殺技的機會。消滅的巴弗威們之後，剩下的弗妮就沒那麼有威脅性了。請善用西撒藍斯二人的輝煌與災厄之力，不斷的發動強力背襲和側襲，即可獲勝。

BATTLE 32 並肩作戰

＊戰場配置

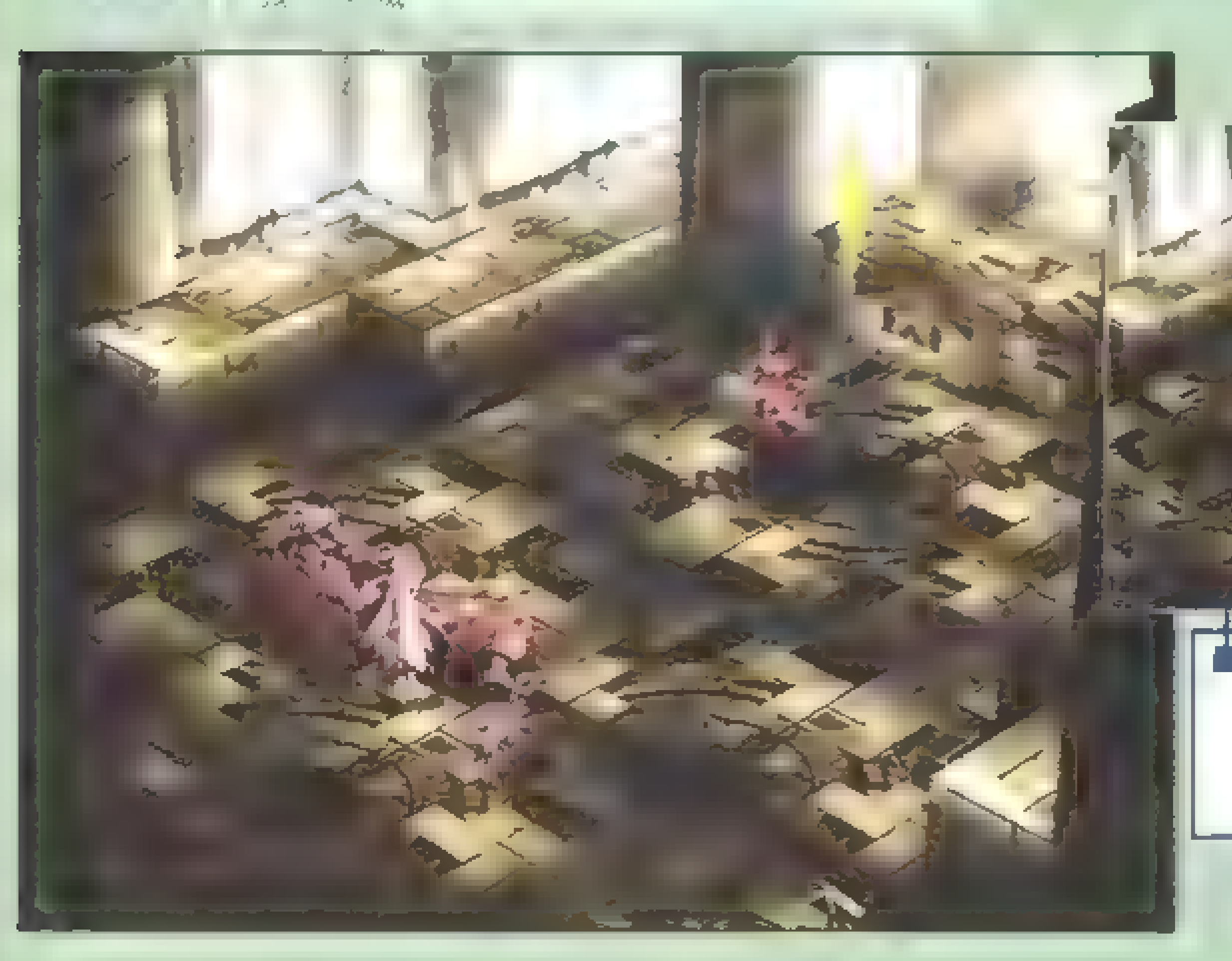
我方配置	[illegible]
敵方配置	暗怨弗妮（BOSS）

＊勝敗條件

勝利條件	[illegible]
敗北條件	我方全滅

＊攻略重點

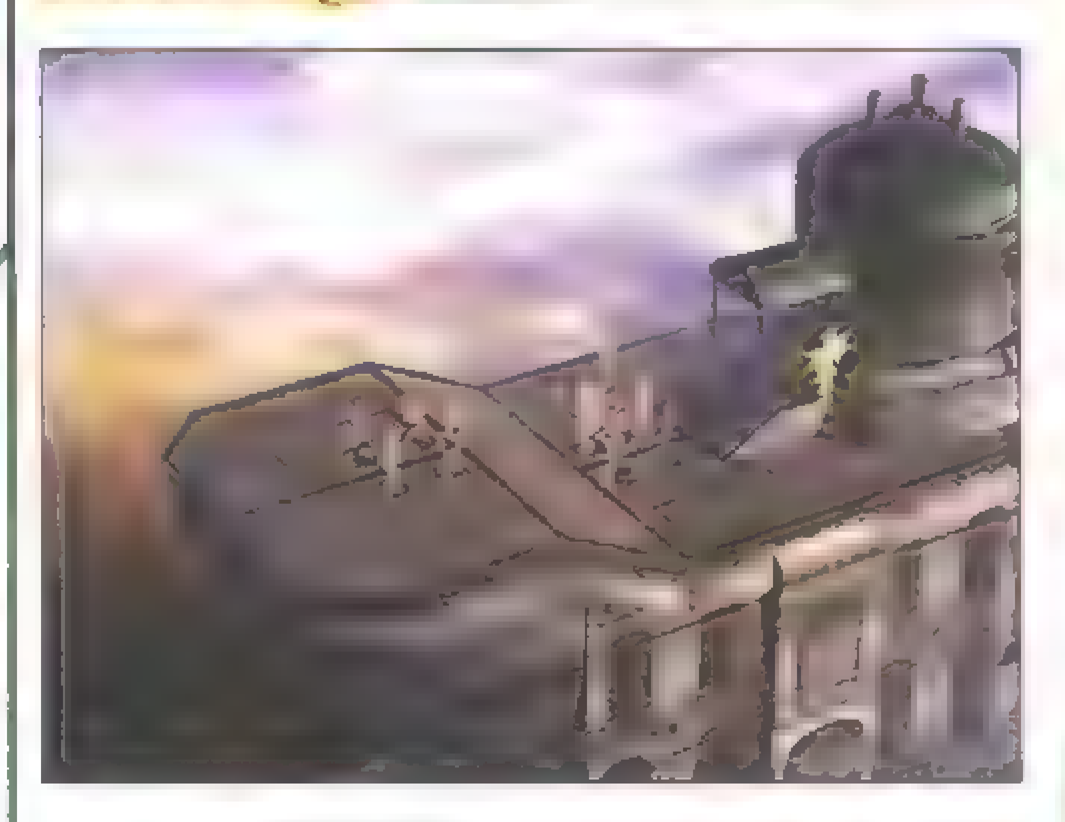
雖然我方可出擊角色少了很多，但敵人也只剩弗妮一隻，基本上是構不成威脅的。戰鬥開始時，玩家派一個攻擊力最高的角色（西撒或藍斯）走到弗妮背後，用了力量提昇＋輝煌／災厄燄後，以強力技巧攻擊弗妮，而另外二人則走到弗妮的側面，個別提升狀態後再以強力技攻擊弗妮。之後就讓凱琳專心輔助兼補血，藍斯與西撒主攻，相信不用幾回合就能擊斃弗妮才是。



有了輝煌燄、災厄燄暴力技巧的協助，我想這關應該是很輕鬆的

第四章 無法預期的未來

BATTLE 33 歸來的和平之日



*戰場配置

[illegible]	修伊、凱琳、艾爾布克、希絲塔娜、幽彌
[illegible]	藍斯 BOSS、去姆 BOSS、雪菈 BOSS、克羅蒂亞 BOSS

*勝敗條件

[illegible]	敵方全滅
[illegible]	我方全滅

*攻略重點

本關勝敗皆[illegible]關，但本戰乃是尋讓修伊的命運走向之第[illegible]關鍵點，只要修伊在本戰役能夠存活下來，就有機會轉職為攻擊型態的劍聖，這戰想要輕鬆獲勝，以自身誘敵的方式勝算會比較大。開戰請全員都往後退到[illegible]個角落待機，先把威脅性較大的藍斯或雪菈[illegible]其中[illegible]個下來，去姆和克羅蒂亞威脅性較[illegible]，另大大概是不會構成威脅的。[illegible]下來之後，請以艾爾札克輔在前方，用一擊必殺+喉輪落的方式攻擊。幽彌、修伊等人在旁邊補刀，接下[illegible]回內擊倒下來的雪菈或藍斯（如果[illegible]達成艾爾札克絲的羈絆攻擊使用條件，會輕鬆很多），擊倒了其中[illegible]人後，第二回合就全力攻擊剩下來的藍斯或雪菈，[illegible]樣必自在該回合內就能擊倒他。擊倒二人後，剩下來的去姆和克羅蒂亞就能輕鬆料理了，既能擊倒前面兩個人，那麼相信這[illegible]人應該也不會構成大大威脅才是。



全員移到角落去，誘使敵人過來之後再予以反擊

BATTLE 34 不斷襲來的黑暗

*戰場配置

[illegible]	修伊、凱琳、艾爾布克、希絲塔娜、幽彌、藍斯、去姆、雪菈、克羅蒂亞
[illegible]	骷髏戰士×6、骷髏弓手×6

*勝敗條件

[illegible]	敵方全滅
[illegible]	我方全滅

*攻略重點

能通過前面那麼多艱難的戰役，這關相信是不可能對玩家造成威脅的。本戰不需要想太多，直接幹下去就對了。



BATTLE 35 英雄辛格爾德



*戰場配置

[illegible]	[illegible]
[illegible]	辛格爾德 BOSS、骷髏[illegible]×6、骷髏弓手×6

*勝敗條件

[illegible]	敵方全滅
[illegible]	我方全滅

*攻略重點

[illegible]



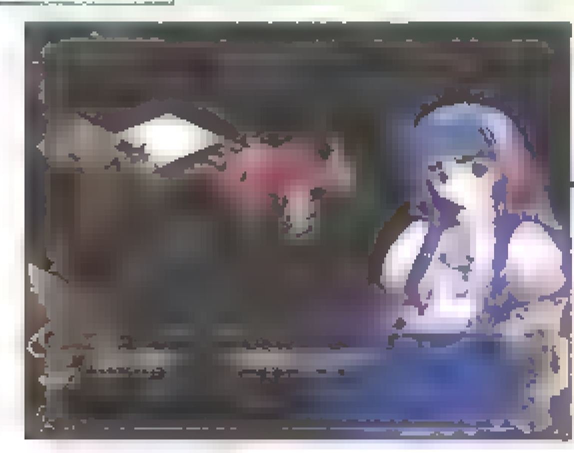
36 隱藏的真相

* 戰場配置

我方配置	修伊、凱琳、艾爾札克、希絲提娜、幽禪、藍斯、法姆、雪莉、克羅蒂亞
敵方配置	弗妮(BOSS)、辛格爾德(BOSS)、妮依(BOSS)、巴弗威(BOSS)×2、骷髏兵×6

* 勝敗條件

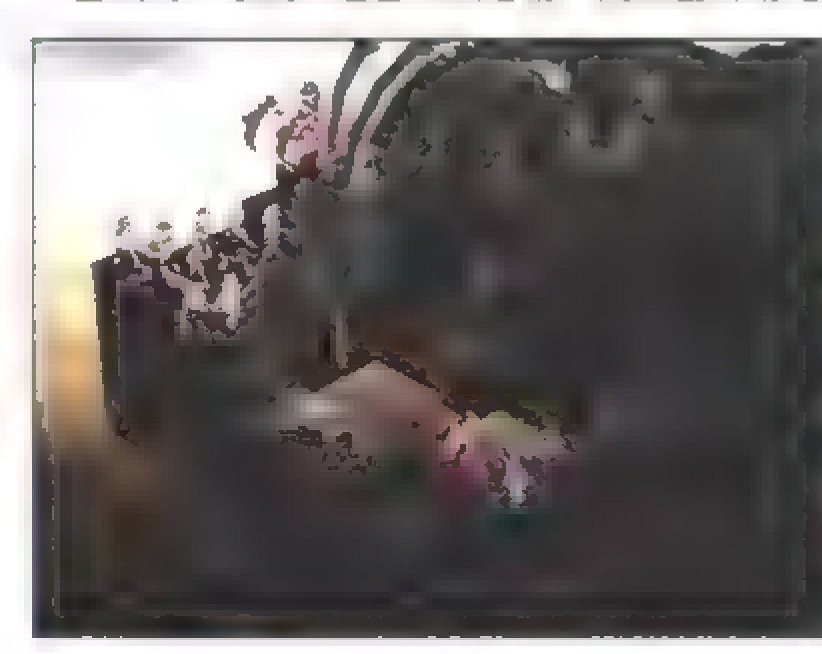
勝利條件	敵方全滅
敗北條件	我方全滅



■妮依會自行撤退，這裡就不用理她了吧！

* 攻略重點

本戰的頭目級角色一下子增加到三名之多。不過妮依在敵方第一回合就會撤退了，並不需要去在意她。本戰的重點在於如何快速擊倒極具威脅我方的兩隻巴弗威，在這裡請運用藍斯、雪莉、艾爾札克等具高攻擊力的角色，請在一開始時，藍斯先衝到巴弗威面前，使用力量提升+災厄之瞳+任一強力攻擊技巧，大幅削減巴弗威的生命值，之後再由幽禪等具有遠程距離攻擊的角色補刀擊倒。[illegible]巴弗威之後，請移動艾爾札克或雪莉到巴弗威的背後，使用[illegible]擊必殺、羅剎獨舞、鬼神滅殺等招式給予強力打擊，之後再擊倒[illegible]即可。打倒巴弗威後，剩下來的弗妮和辛格爾德，請以逐一誘敵，各個擊倒的戰術應對即可



37 追擊

* 戰場配置

我方配置	[illegible]
敵方配置	弗妮(BOSS)、巴弗威(BOSS)×2、古代惡魔×2、闇森法師×2

* 回合事件

第二回合我方增援[illegible]希絲提娜、幽禪、雪莉[illegible]

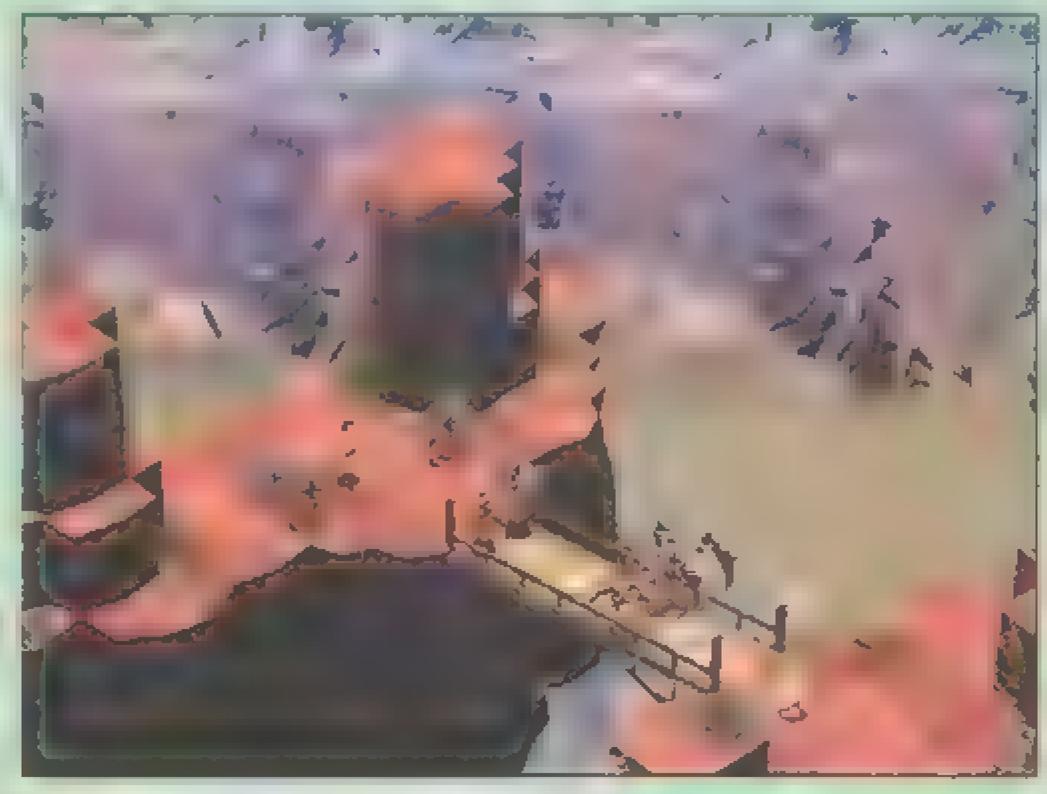
* 勝敗條件

勝利條件	擊倒弗妮[illegible]
敗北條件	凱琳死亡



* 攻略重點

一開始請先把凱琳往後撤退，等待第二回合我方援軍登場後，再展開反擊行動首先對付的是巴弗威，請採逐步[illegible]之後，剩下的敵人威脅性不大，請注意別讓我方全員都擠在一塊上，使敵方有機會運用範圍魔法即可。



■先往後撤，等夥伴到來再一舉反擊吧

BATTLE 38 勇氣與力量

＊戰場配置

我方配置	修伊、法姆、克羅蒂亞
敵方配置	辛格爾德(BOSS)、骷髏兵×6、骷髏槍手×4

＊勝敗條件

勝利條件	撐過一定時間或敵方全滅
失敗條件	我方全滅



■■辛[illegible]德是影■修伊轉職的最後一個關鍵

＊攻略重點

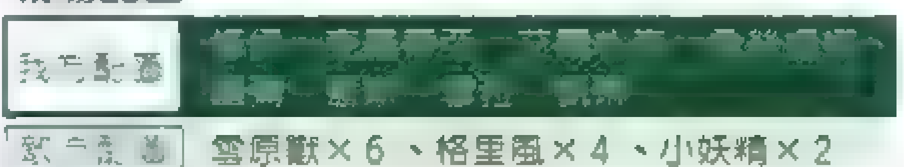
這戰是關係到修伊的劍聖型態的最後一個關鍵點，只要能夠順利在八回合內將敵人全滅的話，就有機會轉職成攻擊全能[illegible]聖，[illegible]敵人後，在原地撐過八回合即可。而想全滅敵人的話，就得把重點放在修伊了，一開始請先把修伊往左前方(或右前方)移動數格，誘使敵人包圍住自己後，再一舉用封魔熾焰斬殲滅敵人。之後修伊行動時，也盡量往敵人排列中間移動，多用熾焰斬來一舉殲滅敵人。而法姆則去引開辛格爾德，能削多少就先削多少，待修伊殲滅其他敵人後，兩人再合力打擊辛格爾德。而克羅蒂亞就在兩人中間伺機而動，隨時幫二人補充道具以及回復HP和SP，幾回合下來就能擊倒辛格爾德了。



BATTLE 39 冰雪的道路



＊戰場配置



我方配置	[illegible]
敵方配置	雪原獸×6、格里風×4、小妖精×2

＊勝敗條件

勝利條件	敵方全滅
失敗條件	我方全滅

＊攻略重點

這關沒什麼強力的敵人，基本上是與練功戰無異，玩家只需注意別讓防禦力過低的角色衝太前面即可。



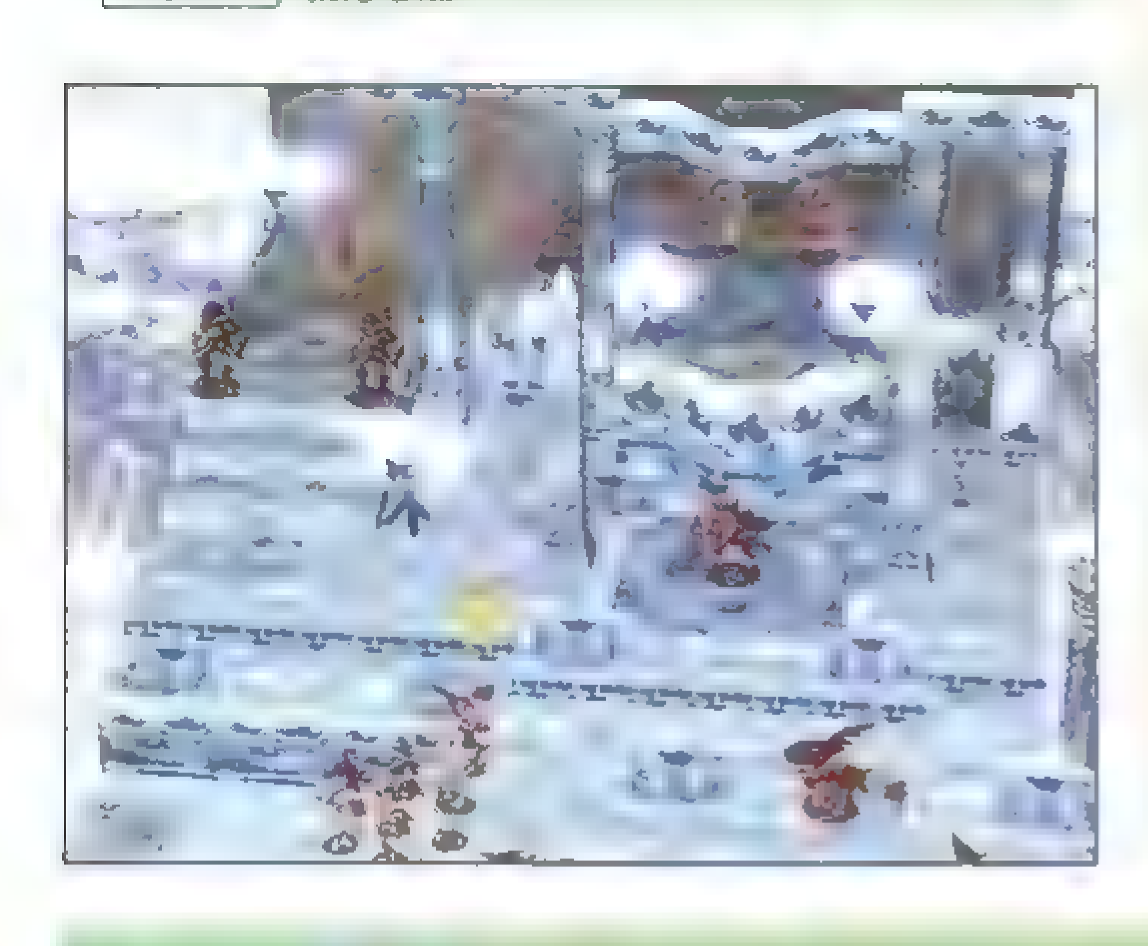
40 冒險的終點

＊戰場配置

我方配置	修伊、克羅蒂亞、艾[illegible]、[illegible]、[illegible]、藍斯、蕾菈、凱琳
敵方配置	米陶諾斯×2、爆炎獸×2、古代兵器×4 格里風×2、小妖精×2

＊勝敗條件

勝利條件	敵方全滅
失敗條件	我方全滅



＊攻略重點

這關的敵人較上一關稍微強力一點，但基本上還是能輕易對付的，玩家注意別讓我方防禦力的角色聚集的太密，以及優先擊倒會強力範圍技的古代兵器、爆炎獸等敵人。對付米陶諾斯時，筆者建議用2～3個強力角色對付即可。



■藍斯的弒神斬還是一樣暴力，尤其加上災厄燄的輔助，其威力有如鬼神般的恐怖。

41 陰謀者的現身

＊戰場配置

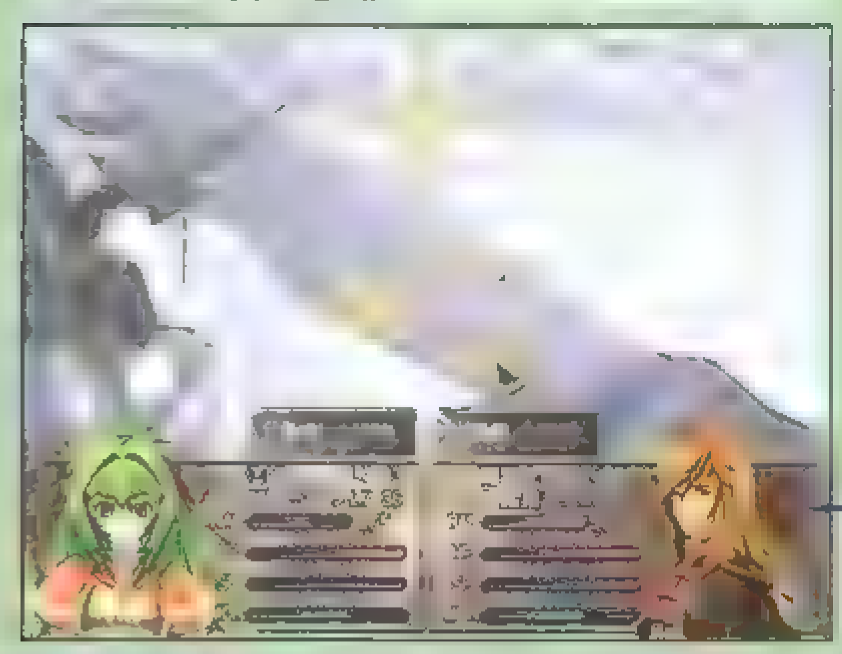
[illegible]	法姆
[illegible]	薩雷夫(BOSS)

＊回合事件

我方第二回合增援　妮依

＊勝敗條件

[illegible]	擊倒薩雷夫
[illegible]	我方全滅



■只要法姆先前培養的夠強的話，是可以和薩雷夫直接單挑

＊攻略重點

若玩家之前有把法姆培養到一定程度的話，這裡是直接用法姆和薩雷夫單挑就可以了。要是不放心這麼做，就等妮依登場後再兩個人一起來攻擊薩雷夫，以兩人相當高的能力而言，要擊倒薩雷夫相信並非難事。



＜未完待續＞

阿貓阿狗2 TUN TOWN 攻略「下篇」

精彩的劇情、圓滿的結局盡在軟體世界！

DATA

攻略詳解《下篇》

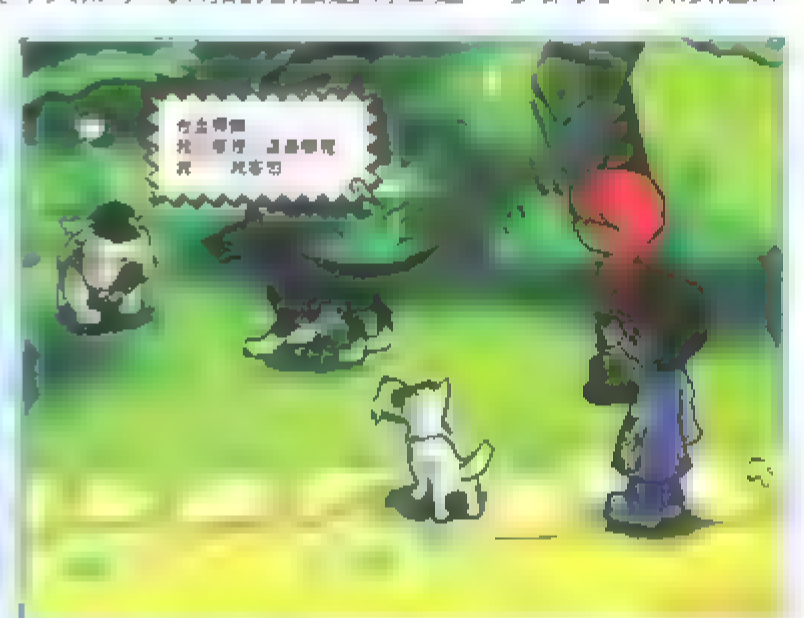
[redacted]嗎？想起來了嗎？就是木桶鎮發生的調味料中毒事件，而阿吉正要研究樂樂帶回的分子篩檢器，看是不是能查出什麼線索，來解救中毒的鎮民跟貓狗們，並解除木桶鎮被封鎖的危機！



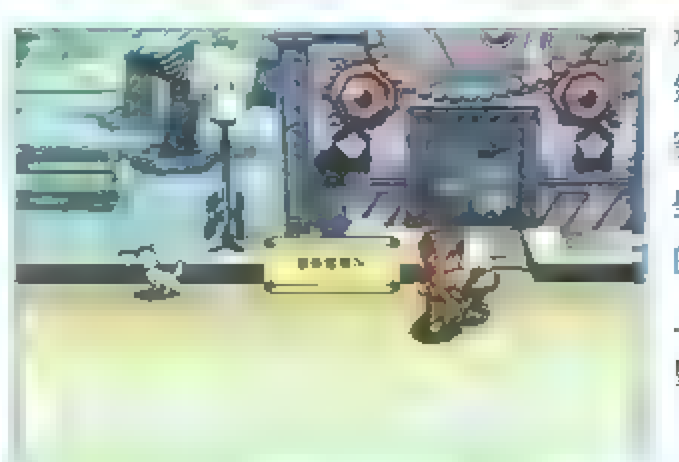


採集雪樣

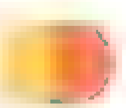
早晨樂樂被大麥的叫聲吵醒，驚喜地發現阿吉已經救醒了昏迷的大麥。阿吉雖然可以救醒狗，但是製作人類解毒劑的方法還需要進一步研究，所以他拜託樂樂去採集調味料投放點的雪樣回來。於是樂樂叫醒阿康，帶著大麥一起去老爺路的鎮政府找鎮長要調味料投放點地圖。在「不足約翰的路」，樂樂發現兩隻狗－老刀和合金彈頭躲在草叢中。用阿吉給的解毒劑救醒合金彈頭後，聽老刀說鎮長竟準備把昏倒的狗全部處理掉！



樂樂和阿康來到鎮政府，勸說鎮長不要處理昏倒的狗。有大麥作為活證，鎮長相信阿吉已經能救治昏迷的狗，答應樂樂停止處理狗群。樂樂順便向鎮長要來調味料投放點的地圖。按照地圖的標記，樂樂和阿康去老爺路、音樂路、還是路、偉人紀念路採集了雪樣，然後回到鬼屋，把雪樣交給阿吉研究。在採集雪樣的街上可以看到一些地方有殘留的積雪，注意看積雪的哪一部分會發光，將滑鼠指標移上去，看到滑鼠指標變成手形後點擊左鍵，樂樂就會採集到積雪雪樣了。

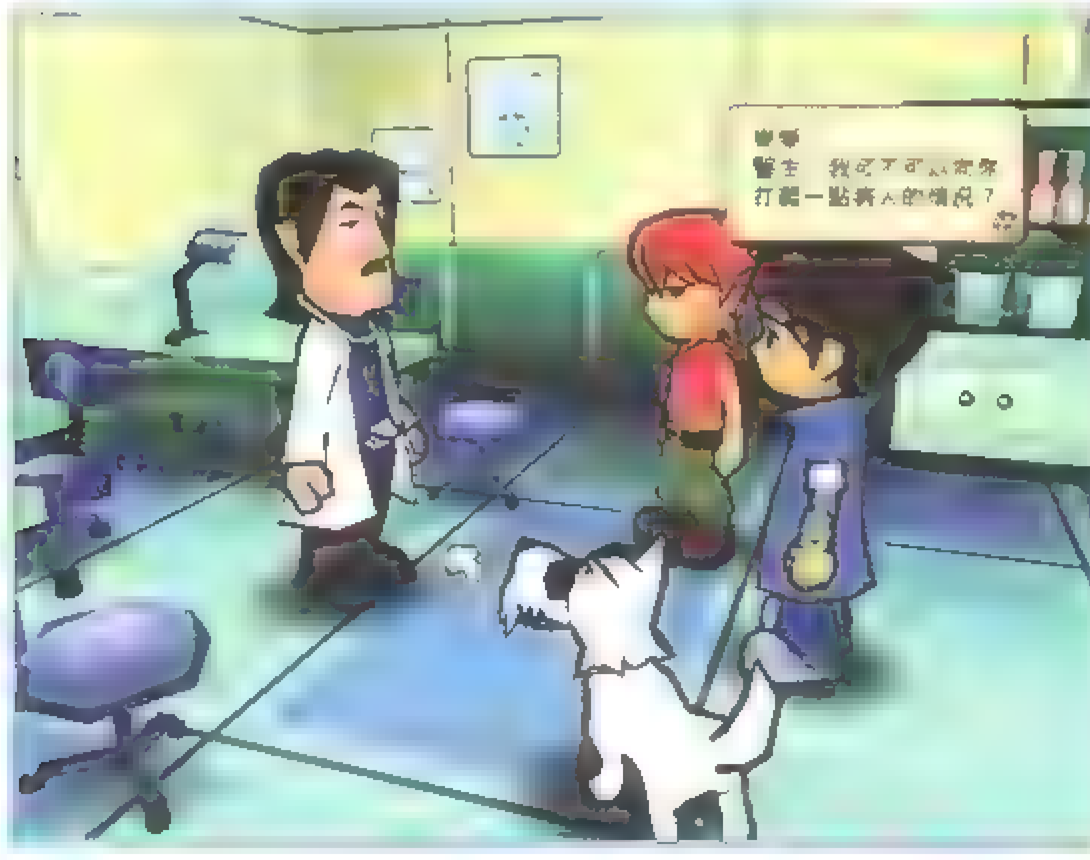


■責任編輯　富哥、堤比犬兒
■責任美編　阿家



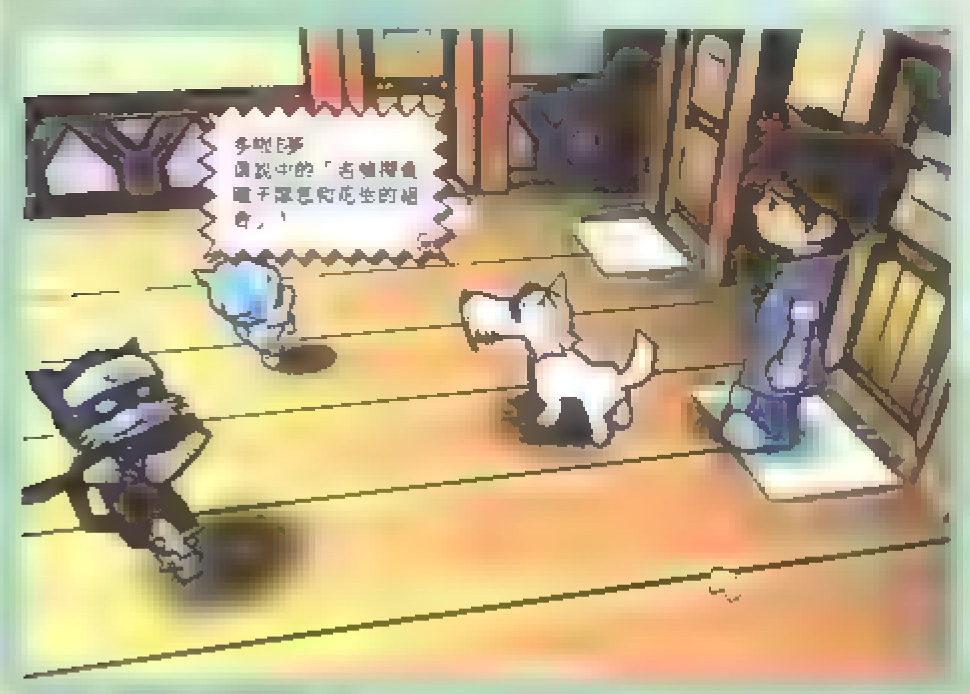
恐怖的醫院

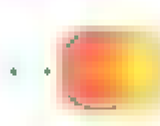
阿吉的研究還需要一些臨床資料，於是樂樂和阿康、大麥再去新橋路的木桶醫院跑一趟。在醫院裏，大麥看到病人有吃有喝，於是躺下假裝病狗，沒想到引起護士注意後差點被處理掉，讓大麥心有餘悸，還被阿康趁機嘲笑。樂樂從費拉裏醫生那裏拿到臨床試驗報告，剛準備返回鬼屋，護士過來告訴費拉裏醫生，宴三樂隊的成員露茜從木桶旅館打電話來，說是腿傷需要換藥，但是醫院沒有多餘的人手。阿康自告奮勇去照顧露茜，樂樂感到奇怪，竟然有腿受傷的中毒病例，也一起過去看看！



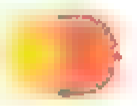
偵探組合登場

在木桶旅館找到露茜，樂樂才知道露茜並沒有中毒，只是事件發生時被逃散的人群踩傷了腿。樂樂向露茜打聽PSN集團其他人的下落，可是露茜也不知道事件發生後，PSN集團的人為什麼會全部消失。阿康自告奮勇留下照顧露茜，樂樂於是和大麥一起回去。在露茜房間門口竟有兩隻貓－多啦B夢和忍者貓偷聽，原來這兩隻自詡為名偵探組合的貓懷疑PSN集團是中毒事件幕後的主謀，但是其他PSN集團的人都失去了蹤影，所以它們就在露茜房間外監視露茜。大麥這時說憑藉自己的嗅覺，應該能順著氣味找到艾倫。於是樂樂和它們一起前往木桶廣場。





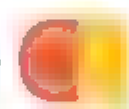
憤怒怪手



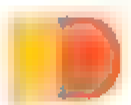
在木桶廣場，大麥嗅到了艾倫的氣味，跟隨著氣味一路追蹤，大家來到西區大兵路，被道路中堆積的施工查土擋住了去路。一旁的挖土機憤怒怪手怨恨人類把它丟棄在這裏，向樂樂發起了攻擊。憤怒怪手的攻擊很強，還會使出攻擊全體的特技，小心不要讓夥伴被打倒。這場戰鬥時間會比較長，不要着急，堅持下去就能獲勝！樂樂和夥伴們好不容易打敗憤怒怪手，並且承諾會設法治療它的風濕關節炎，才平息了它的怒火。大麥堅持艾倫一定通過了這裏，獨自翻過查土堆追了過去。樂樂沒有辦法，只好和兩隻貓一起先回鬼屋，把臨床試驗報告交給阿吉。阿吉的研究已經有了結果，證明毒氣是受到污染的雪與調味料發生化學反應後產生的。多啦B夢和忍者貓自告奮勇去尋找附近發生污染的秘密工廠。





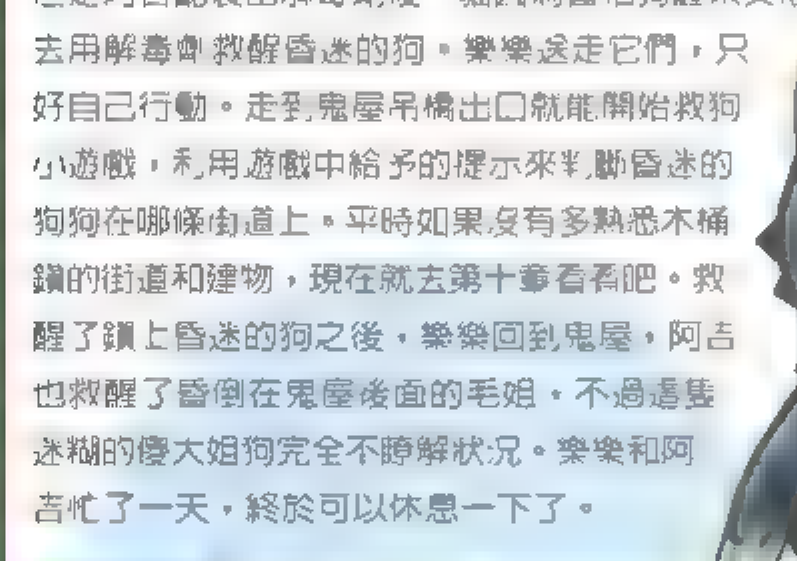


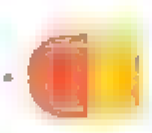
以恩報怨



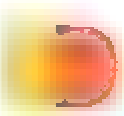
樂樂和阿吉發現所有對外的通訊全部斷絕，木桶鎮已經被徹底隔絕。這時橫肉廚師帶著他的狗阿呆來請阿吉救治，阿吉給阿呆服下解毒劑，但是阿呆身體虛弱，沒有立即醒來。橫肉廚師帶阿呆離開後，阿吉和樂樂擔心鎮上的狗昏迷太久會發生危險，兩人決定去找貓群幫忙搜集製作狗用解毒劑的原料。在偉人紀念路，樂樂和阿吉找到前去尋找貓群幫助的老刀與合金彈頭。它們說因為貓和狗一向不和，拒絕幫助鎮上的狗。這時候貓王猛俐帶領貓群來到，說經過考慮之後還是決定幫助狗。

在鎮上群貓的幫助下，很快就搜集到了足夠的解毒劑原料，但是阿吉配製出解毒劑後，貓因為害怕狗醒來又欺負它們，不敢去用解毒劑救醒昏迷的狗。樂樂送走它們，只好自己行動。走到鬼屋吊橋出口就能開始救狗小遊戲，利用遊戲中給予的提示來判斷昏迷的狗狗在哪條街道上。平時如果沒有多熟悉木桶鎮的街道和建物，現在就去第十章看看吧。救醒了鎮上昏迷的狗之後，樂樂回到鬼屋，阿吉也救醒了昏倒在鬼屋後面的毛姐，不過這隻迷糊的傻大姐狗完全不瞭解狀況。樂樂和阿吉忙了一天，終於可以休息一下了。



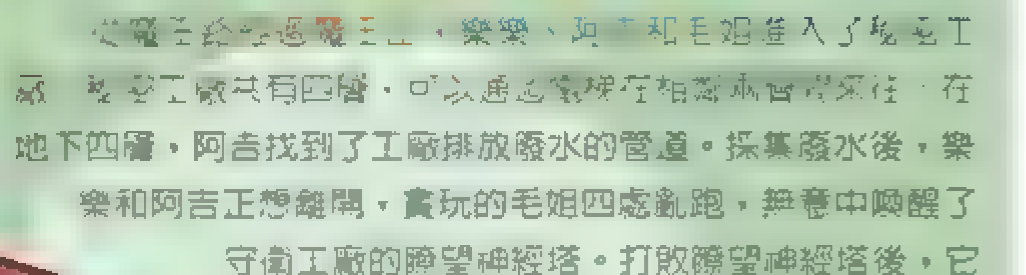


阿呆的怪病



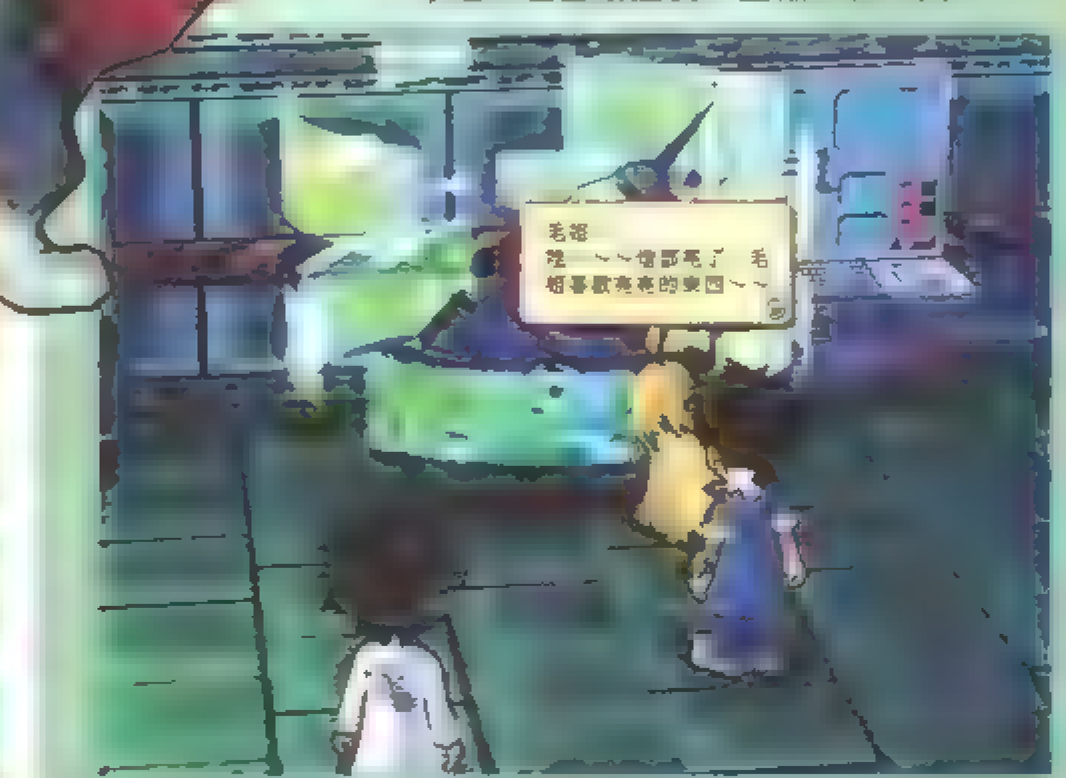
早晨，昨晚去尋找污染來源的多啦B夢和忍者貓回到鬼屋，告訴樂樂在魔王山發現了秘密工廠。樂樂讓它們去客房休息，自己準備和阿吉去秘密工廠探察。這時橫肉廚師又來到鬼屋，說阿呆醒後很奇怪，整天發呆。樂樂和阿吉擔心解毒劑有副作用，決定先去這是路的橫肉廚師家看看阿呆的情況。樂樂和阿吉發現阿呆的反常只是因為思念毛姐，於是帶它回鬼屋與毛姐見面。見到毛姐平安，阿呆果然立刻恢復了精神。毛姐為了答謝樂樂，決定和他們兩人一起去魔王山的秘密工廠。

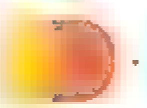




秘密工廠

從魔王路穿過魔王山，樂樂、阿吉和毛姐進入了秘密工廠。秘密工廠共有四層，可以通過電梯在相鄰兩層間來往。在地下四層，阿吉找到了工廠排放廢水的管道。採集廢水後，樂樂和阿吉正想離開，貪玩的毛姐四處亂跑，無意中喚醒了守衛工廠的瞭望神經塔。打敗瞭望神經塔後，它安靜了下來。阿吉發現旁邊有一座需要的有通電梯，接通線路後，電梯開始運行，大家搭乘它直接回到了工廠一層入口。

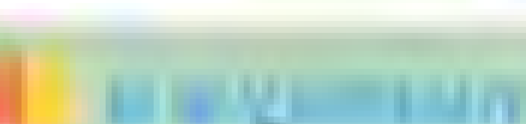




大麥回歸

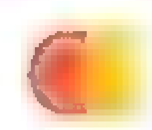
回到鬼屋，阿吉發現樂樂一直擔心大麥，就用翻譯器上的GPS系統查看大麥的位置，發現它已經很久沒有移動過。樂樂擔心大麥出事，急著趕過去，但是通往西區的道路被渣土堆擋住無法通行。阿吉給樂樂一瓶潤骨油，並告訴樂樂在圓圈路的五金店有很多潤骨油，能用來治療憤怒怪手的關節炎。樂樂去五金店拿到潤骨油，來到大兵路為憤怒怪手治癒了關節炎。憤怒怪手為報答樂樂，將擋路的渣土挖開，打開了通往西區的道路。這裏需要操作憤怒怪手挖開渣土，具體的操作請看第十章的介紹。如果沒有成功，可以回五金店拿取潤滑油，再回來反復嘗試。多練習幾次，掌握方法就一定會成功的！

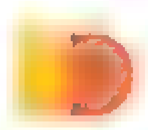




[illegible]

樂樂和大麥來到木桶旅館，向露茜詢問艾倫的去向。露茜告訴他們，在不毛島附近有一個PSN集團的研發基地，艾倫可能去了那裏。樂樂想起鎮長曾經說過，已經把不毛島賣給了私人來籌集建設資金，決定去老爺路鎮政府向鎮長問清楚。大夥找到鎮長，鎮長告訴他們，不毛島的交易是由代理人進行的，他也不知道買主的身份。樂樂和夥伴們想去不毛島看看，鎮長也大方地把自己的遊艇借給他們。樂樂、阿康和大麥來到金砂路的木桶港，找到了鎮長的「遊艇」，雖然和預想的樣子差距很大，但是樂樂還是駕著它前往不毛島……

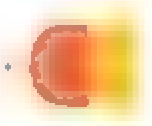


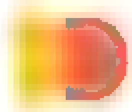


不毛島的金字塔

來到不毛島，這裏就像它的名字一樣空曠，只有一座金字塔矗立在島上。樂樂和夥伴們商量了一下，決定進入金字塔查看。在金字塔頂層，樂樂和夥伴們遇到了隱居在這裏的遊戲設計師汪，原來這個金字塔是他設計的可思議迷宮遊樂場。汪說自己知道前往PSN海上基地的路，但是樂樂要先回答他的問題才行。汪的問題都和《仙劍奇俠傳》系列有關。注意你只有兩次機會，如果兩次都沒有答對或者中途放棄，就不會發生後面「世外仙境」部分的劇情，而是直接到達PSN海上基地了。不要錯過這段新奇體驗哦！答完了汪的問題之後，汪不僅給樂樂指路，還把自己的快艇借給他們。樂樂和夥伴們從旁邊的快速通道回到海邊，駕著汪的快艇再次出航。

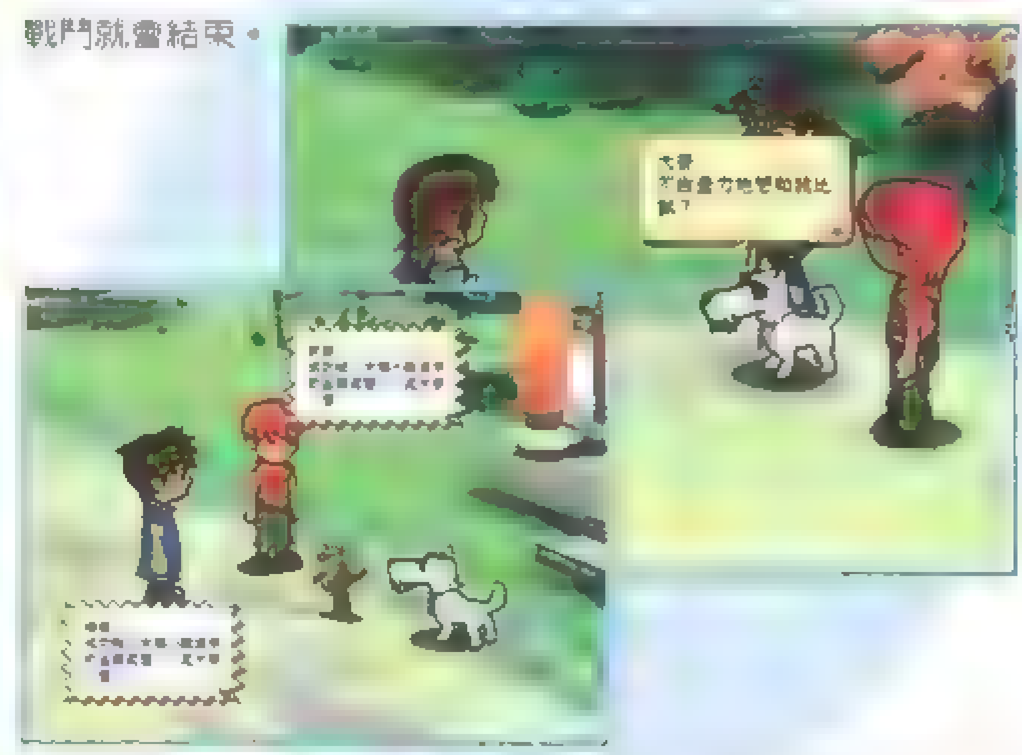




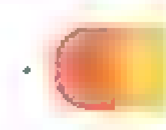


世外仙境

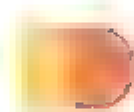
樂樂和夥伴們按照汪告訴他們的方向航行，來到了一個叫做「仙劍島」的小島上。樂樂找到一個叫「南宮煌」的少年問路，沒想到大麥三言兩語又與對方鬥起了嘴，到最後不得不以武力比試一場。南宮煌的生命值很高，攻擊力也不弱，不過幸好這場戰鬥只是比試，用不著打敗對手，只要堅持15個回合隊伍沒有全滅，戰鬥就會結束。



打了一會兒，南宮煌突然有事離開，由於大麥的多嘴失去了問路的機會。樂樂只好在島上繼續找其他人打聽PSN海上基地的位置。在東面的新安當，樂樂一行遇到了當鋪老闆景天。景天雖然知道PSN海上基地的位置，但是商人本性不改，要樂樂用「外形獨特」的大麥與他交換情報。樂樂想出一個辦法，出門和夥伴們找來泥巴，製作了一個泥塑大麥，與景天交換了情報之後，去碼頭出發前往PSN海上基地。

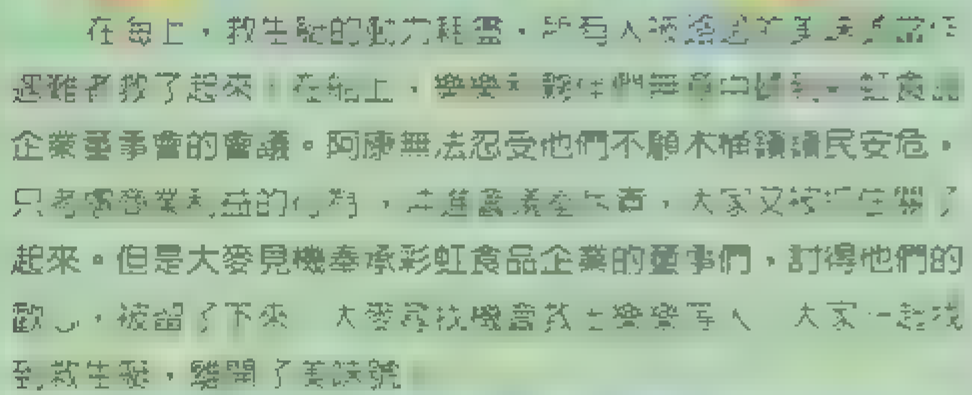


被捕和逃離



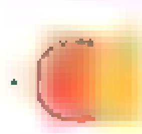
樂樂和夥伴們來到PSN海上基地，本想偷偷潛入，沒想到阿康不小心摔倒，引來了一群機械警衛。樂樂、阿康和大麥被抓住關了起來。大麥獨自從通風管成功逃脫，遇到了夏日黑瞳的瑪姬。瑪姬救出樂樂和阿康，並說自己知道PSN集團在木桶鎮附近建造污染環境的秘密工廠等事。既然已經弄清中毒事件是由PSN集團造成，大家在瑪姬的帶領下乘救生艇逃離PSN海上基地。



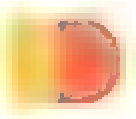


在海上，救生艇的動力耗盡，所有人被途經的彩虹食品企業的遊艇救了起來。在船上，樂樂和夥伴們無意中聽到了彩虹食品企業董事會的會議。阿康無法忍受他們不顧木桶鎮鎮民安危，只考慮企業利益的做法，上前義憤填膺，大家又被抓了起來。但是大麥見機奉承彩虹食品企業的董事們，討得他們的歡心，被留了下來。大麥尋找機會救出樂樂等人，大家一起找到救生艇，離開了美味號。





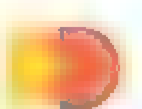
艾倫來襲



回到不毛島金字塔，阿吉和夏日黑瞳的茱蒂也來到了這裏。阿吉告訴樂樂，木桶鎮的中毒病人已經得到治療，但是與外界的聯繫還沒有恢復。大家商量要怎麼把木桶鎮平安的消息傳遞出去，覺得拍攝一部反映木桶鎮情況的音樂是最好的辦法。這時可思議迷宮受到外面的攻擊，並說迷宮的自爆程式已經啟動，這裏即將炸毀。所有人在一片混亂中匆忙逃離。

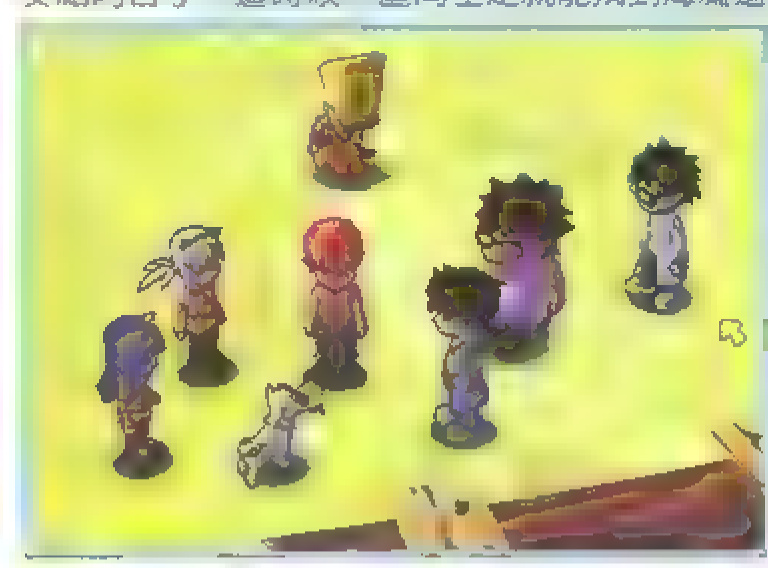


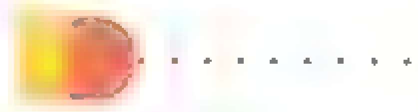
逃離迷宮這個小遊戲限定了時間3分鐘，不過其實時間還是比較充裕的，更重要的是別被途中的機關打倒。如果你還是覺得困難，看看第十章的技術指導吧。終於，大家都安全逃離迷宮，發現竟是艾倫帶領著PSN集團的嘍囉來進行破壞。樂樂想了個辦法，引誘艾倫說出他利用被「上帝之眼」感染的瑪姬牟利，以及PSN集團不顧木桶鎮鎮民安危，建造秘密工廠排放有毒污染物等事情，並用PDA偷偷錄了下來。艾倫知道後氣急敗壞，雙方展開戰鬥。



大麥的首次登臺

打敗了艾倫，PSN集團的人也逃走了，但是不毛島上的設施已經全部被破壞。樂樂和夥伴們搜集島上散落的木材和金屬，準備建造木筏返回木桶鎮。在島上散落著一些木頭和金屬，它們會不時發出閃光，睜大眼睛找到它們，用滑鼠左鍵點擊就能拿到，搜集到足夠的木頭和金屬後樂樂會說材料已經足夠，可以去海灘交給阿吉了。這時候一直向左走就能找到海灘邊的阿吉。阿吉製造好木筏還需要一段時間，大家決定趁機拍攝反映木桶鎮情況的音樂劇，大麥也首次登臺，在劇中進行了表演。

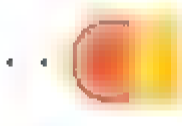




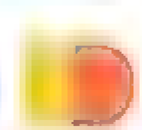
回家

拍攝完畢，大家將存有音樂劇的記憶體封在漂流瓶中，丟入海中。但是艾倫竟在水中出現，拿起漂流瓶，得意地大笑。樂樂告訴他，瑪姬的病情持續惡化，「上帝之眼」範圍擴大，她早已發現艾倫躲在附近，丟漂流瓶就是為了引他現身。艾倫惱羞成怒。這次戰鬥敵人只有艾倫一個人。雖然沒有手下幫忙，但是艾倫的攻擊比上一次更加不留情，所以還是需要像上次一樣小心應付，不要大意啊。又一次打敗艾倫後，大家把他綁了起來，帶著他乘上阿吉造好的木筏返回木桶鎮。樂樂把這次出海探查到的事件幕後真相告訴鎮長，艾倫也被交給警察關押起來。

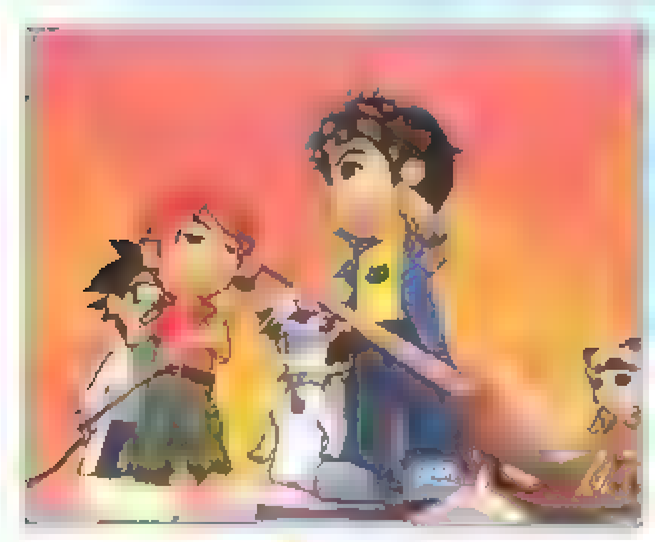


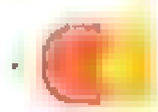


木桶鎮的信號

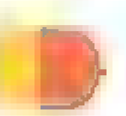


為了讓外界知道木桶鎮的中毒危機已經解除，夥伴們商量後決定用阿吉的發明把消息傳遞出去，但是這個發明需要大量原料。木桶小隊的夥伴們四處傳播消息，全鎮的鎮民和貓貓狗狗得知後都表示要幫助木桶小隊搜集原料，實施這個計劃。樂樂東奔西跑，去逢是路的知足餐廳、老爺路阿康家、音樂路木桶旅館、夢之路花店、圓圈路蛋糕店附近把鎮民和貓貓狗狗搜集的原料集中起來交給阿吉。阿吉的發明在大家的幫助下順利完成，將木桶鎮平安的消息發送給全世界，木桶鎮被封鎖的危機終於解除。

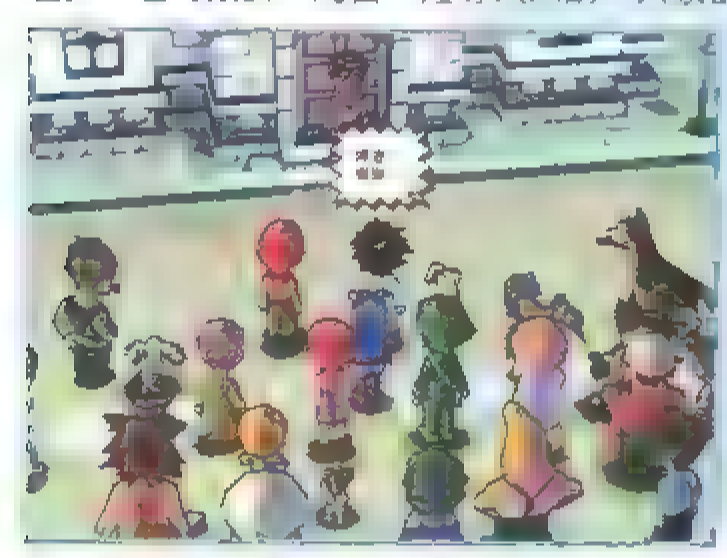


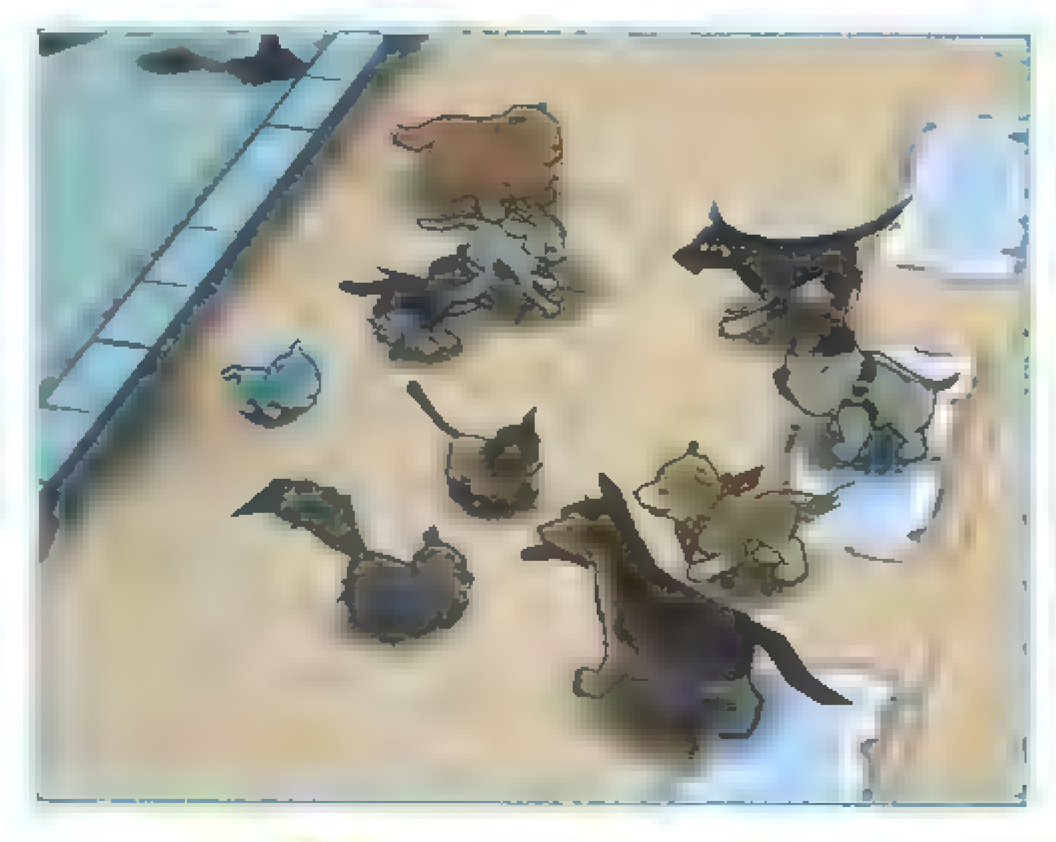


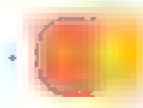
被賣掉的鬼屋



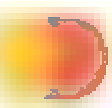
在家休息了一天之後，樂樂接到父母的又一封來信。信中說鬼屋已經被賣掉。樂樂忙碌一場，還是沒能保住鬼屋，感到非常沮喪。這時鎮長、阿吉、汪等人來訪。大家都為木桶鎮度過危機而高興，不停地討論各個好消息，但是樂樂還是悶悶不樂。大家這時才想起，還沒告訴樂樂：買下鬼屋的人竟然是汪！樂樂仍然可以住在鬼屋。







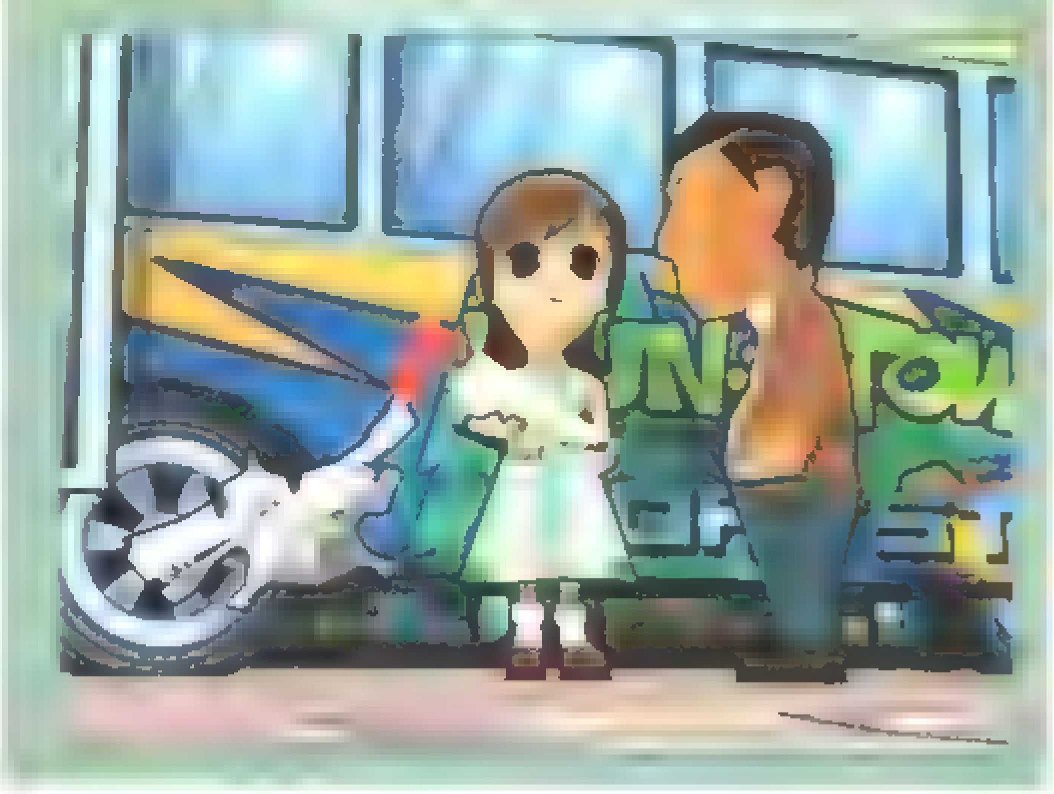
貓狗的恩怨



阿康從木桶廣場打來電話，現在他已經如願當上了夏日黑曜的經紀人，叫樂樂和阿吉趕快去木桶廣場參加慶祝活動。於是樂樂和阿吉一起出門去木桶廣場。前往木桶廣場的路上，樂樂發現鎮上的貓和狗又在圓圈路對峙準備打架。樂樂上前勸開了它們，但是猛猁卻和獵師約定了下一次打架的時間地點。樂樂這才明白，鎮上的貓貓狗狗只是平時吃飽後無所事事才相互打鬧。



樂樂趕到木桶廣場，恰與三隻貓慶祝第一千名遊客來到木桶鎮。阿康作為夏日黑曜的經紀人四處忙碌，大家已成為了木桶鎮的形象代言人，等著迎接來木桶鎮的遊客。遊覽車開進木桶廣場，負責登錄的阿康跑來告訴樂樂，大木和貞夢也回到了木桶鎮！樂樂聽到這個消息，高興地擠過歡迎的人群，在一片歡慶的氣氛中與大木、貞夢重逢，一切都有了圓滿的結局。





幻想三國誌 貳

卡關了嗎？

→ 讓本期的攻略救救你吧！

劇情攻略引導與地圖迷宮破解

攻略指南 中篇

抵達洛陽城

進城前，請補充體力、真氣。行至洛陽街道時，發現曹操軍隊大舉進城，原來是要「恭請」當今天子漢獻帝移駕許都居住。此時瑤甄竟上前阻止曹操暴行，楚歌雖不明究理，但也上前助陣，對上曹操旗下首屈一指的勇將，夏侯惇！夏侯惇的破壞力並不如它巨大的身軀帶來的恐怖，即便中招傷勢也算輕微程度，先將旁邊的蝦兵蟹將們清理完，再開始針對夏侯惇進行總攻擊，自然就能結束此戰。

威猛的夏侯將軍戰鬥中僅抱持玩玩的心態，當曹軍接連倒地，他也開始認真起來，沒過幾招，楚歌已是體無完膚，傷勢頗重，當然其他同伴也不會好過到哪裡去。夏侯惇本欲殺除這些礙事份子，幸得曹操謀士郭嘉暗助，讓所有人撿回一條小命，但其實另有隱情，因為瑤甄真正的身分居然是獻帝表妹，也就是漢朝第一公主，興平！楚歌恍然大悟，原來自己一直與皇室公主結伴而行，難怪總是不愁吃穿。曹操勸誘瑤甄前往許都，但遭拒絕，於是轉派一名使用弓箭的女將－夏侯涓，來當瑤甄貼身護衛。



一進城就遇上曹操的千人大軍



■責任編輯 富哥、提比犬兒
■責任美編 阿家







夏侯翎的出現

夏侯翎原是因刺殺曹操未果而淪為階下囚，只是曹操對其頗為禮遇，並未嚴加懲罰，但她與同為宗親的夏侯家、曹家相處不佳，從沒因曹操的不殺之恩而改變。夏侯翎加入後，漢朝兩名忠心將軍楊奉與韓暹，邀瑤甄共往洛陽望族溫氏的宅邸中共商大事。進入溫宅，眾人發現如今掌管溫家所有事務的，只是個年約十歲的幼童，名為溫青。事實上，曾經玩過前作的讀者應該曉得，溫青就是黃帝的轉生，也就是楚歌在夢境中看到的人。會談中，瑤甄等漢朝宗族無不面色凝重，但對楚歌這局外人來說此行真是無聊透頂，自顧自的睡起大覺，被夏侯翎重腳踢醒！瑤甄曉得這些事情對於楚歌這樣的民間人來說太過枯燥，又顧及眾人皆為長途跋涉而來，故提議先往客棧休息，明日再繼續討論。

進入位於洛陽東巷的客棧，經詢問後得知空房餘數不多，受夏侯翎禁止而無法搶到客房的楚歌，只有先到街上逛逛，順道探聽韓濤與沈嫣的去向。請到洛陽街上，找名為奉府、鄧原的百姓交談，他們會提供崆峒山上有黃巾賊殘黨聚集的情報。既然當初沈嫣是被黃巾教眾劫走，那麼從那座山上想必能找到蛛絲馬跡！確定目標後，楚歌打算回到客棧向瑤甄公主辭行。客棧內，瑤甄正與三名巨漢交涉，這些長相酷似劉關張三結義的三個傢伙，就是前作中處處招搖撞騙的愛心草三人組，原來他們自從十年前起就在進行這些非法勾當了。瑤甄以高價購入他們叫賣的尋常草藥，不過她並非受騙，而是不願見到洛陽居民陷入無藥可買的窘況中，這才讓楚歌曉得瑤甄是通曉醫藥之術的。想在出發前多賺一筆的楚歌，暫時決定先幫她分送這些藥物給城內各大夫。

與溫青商討戰情時楚歌竟在一旁睡了起來（…）

捧著大堆藥草步出客棧，楚歌突然感到殺氣衝來，急忙迴避，發現是夏侯翎無預警地對他射出一箭！她誤以為楚歌與瑤甄獨處是想佔她便宜，便抽箭拉弓要殺楚歌！於是進入莫名其妙的戰鬥中。原則上這場戰鬥的目的同樣也是在撐時間，只要過個幾回合，戰鬥就會終止，請全力維護楚歌的生命安全，別讓他趴了就好。如果楚歌練得夠強，能在限制時間內打敗夏侯翎，那麼更可獲得額外的經驗值與藥品作為獎勵。殺意熾盛的夏侯翎，若不是聽到瑤甄制止，恐怕當真會戰到某一方趴點為止吧。楚歌對這男人婆的多處刁難，早已感到不甚耐煩，這時候也該把話說個清楚了。瑤甄知曉楚歌將要離去，語帶傷懷，將千兩金錢與白玉所製手鐲、髮簪贈送楚歌與海棠，做為酬勞與紀念。洛陽已無再值得眷戀之處，在打理完裝備、道具以後，請離開此地，前往崆峒山。



夏侯翎的性個還真火爆

前往崆峴山

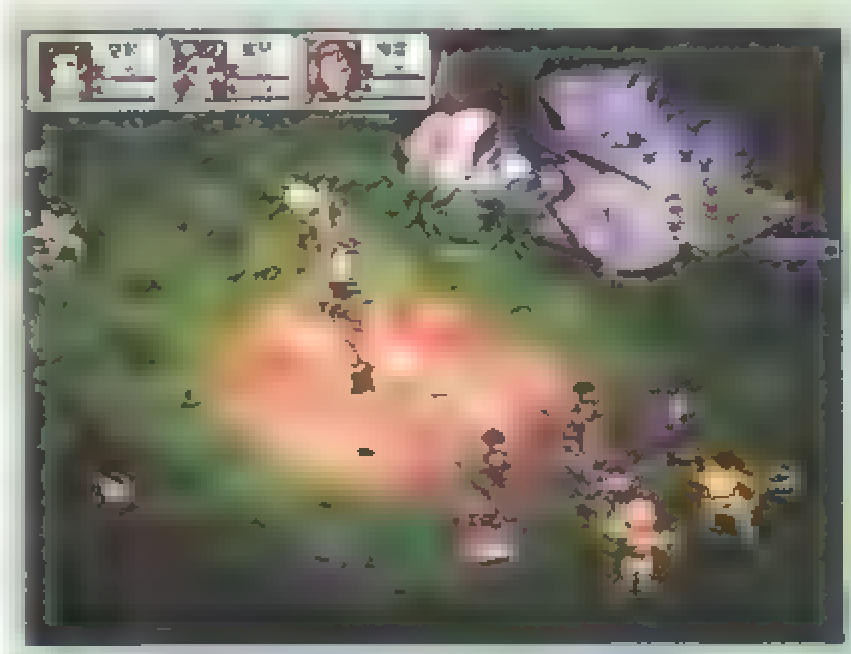
是夜，瑤甄繼續與兩名將軍談論秘密救出獻帝之事，內容卻全為傳使君派遣之暗行七眾探子所知。出洛陽城後，往東北方走，很快就能到達崆峴山的進入地點。登山的小道上，海棠讀著古神殘卷所記載的神話，似乎對此故事相當著迷，也希望能早點得知後續發展。當她問到楚歌與沈嫣是什麼關係時，楚歌為擺脫海棠的糾纏，決定先撒個謊，稱自己與沈嫣是彼此鍾愛的情侶，未料話還沒來得及說出，兩名黃巾小賊出現攔路，要格殺所有想闖入此山之人！劇情中攔住楚歌去路的黃巾賊僅有兩名，直到進入戰鬥才知對方是一拖拉庫的多！另外，賊群們還擺出神打之陣，若未除掉擔當著陣眼的敵人，不管您怎麼打也無法傷其他敵人。其實陣眼就是前排最右邊的那位黃巾老兄（以我方成員背對遊戲畫面時的視角來說），請先集中全力將他解決，之後就可慢慢處置其它賊兵啦！雖只是看門等級的雜碎，但目前我方失去瑤甄這名同伴，打起來確實有點小小的吃力。假如蜜兒與海棠都有充分的鍛鍊過，能夠獨當一面作戰的話，這一戰還是很輕鬆的。臨死之前，兩賊對楚歌嗆聲，山上術士絕對會將他整死！繼續朝頂端前進時，果真發現山腰處的崆峴幽徑處，所有對外通路皆遭瘴氣堵塞，無法通行。

解開瘴氣的方式，需要透過劇情的進行，才能得知。首先往崆峴幽徑場景的北端前進，走到一株大樹之下，接下來的情節就會自動展開。被烈日曬得心情煩躁的海棠，苦尋不得出路，氣憤下拿起背中琵琶便往大樹猛K，在樹身搖晃過後，一名眉目清秀散發著智慧氣息的男子，自樹上掉下，若無其事地睡著覺。此位名喚杜晏的書生，言行舉上極度怪異，卻自稱上通天文下知地理，其實主要目的是想跟著楚歌，讓他負責吃住。對於此人所言，楚歌半信半疑，要他先提供登上山頂的方法，再考慮讓他跟隨。杜晏提供的情報，是先由此地找出埋放於五個陣眼的五色石，此人為之陣自然會隨之瓦解。五色石全部都是以隱藏寶物的型態，埋藏於崆峴幽徑這個場景之內。慢慢調查是相當浪費時間的舉動，如果讓青凜學到透視隱藏寶物位置的技能，就能快速找出所有五色石的位置。

崆峴山

翻天岩
黃石梯
天諭密洞
五行險道
← 跳躍
崆峴幽林
灰石梯
凸著山壁向上
林間小屋
夏侯翎居
小橋左道
崆峴幽徑（有過場）
小橋右道
崆峴山入口

蒐齊五顆石頭以後，再前往位於此場景北端，繪有五行星陣和凹洞的石壁前，通過「結印」的小遊戲，就能順利消除瘴氣，繼續攻向山頂。結印遊戲其實是考驗讀者們的記憶能力，別被複雜的卦象圖形給迷惑住了，只要記住顏色就行，抓住這個要訣玩起來就會覺得很簡單，順利通過考驗的話可獲得特殊道具；當然就算是失敗，劇情還是能進行下去，只是無法再度挑戰。本以為解開五行陣法後，應該可以平安登上頂峰，可惜途中又再遇上一頭牛精作怪，使楚歌無法前進。杜晏信心十足地要制服這頭蠻牛，以水之術法擊向牠，未料收得反效，牛精・惡的兇性大發，狂奔撞向所有人來！對惡之戰。牛精的各項數值比起這段期間的魔王級敵手來說，並非特別強勁，打起來頗為輕鬆，相信不至於造成太大麻煩。至於其他需要注意的部分，杜晏的主力技雖是術法，但術法同樣能配合各種類的攻擊，形成連擊，同樣也能提高傷害數值。擊敗牛精之後，就該繼續朝向山頂，終點就快到了。

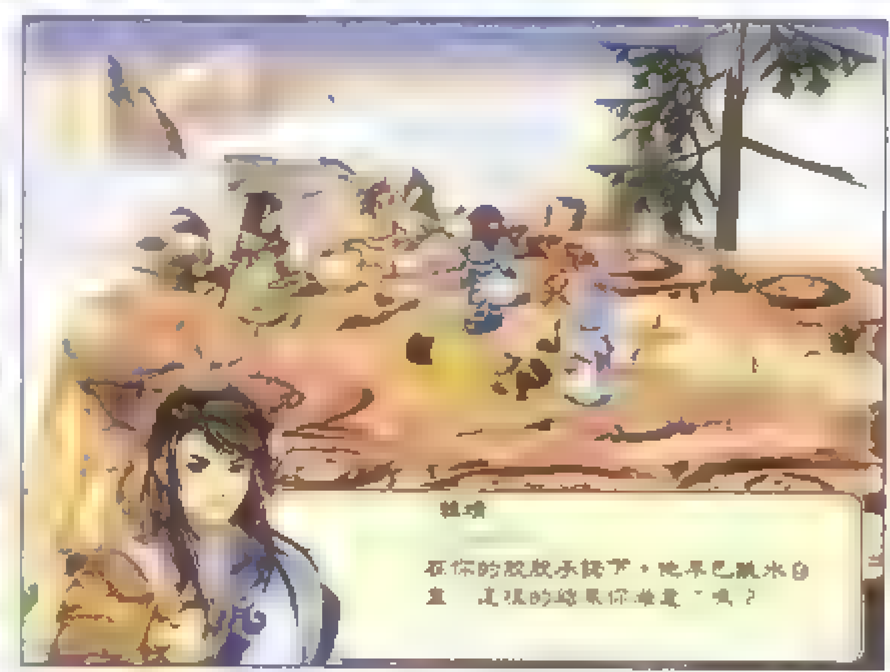

神打之陣首先得要打敗最左排的那個敵人


第一次見面，杜晏就要主角重用他

與韓靖之戰

將屆頂端黃巾城寨時，沿路出現許多黃巾賊人之死屍，使楚歌意識到早有人先他們一步前來，並且目的應是只為復仇。山頂上，涉嫌欺侮沈嫣的黃巾賊李信，在楚歌面前被殘忍地殺死，可是更叫楚歌不敢相信的是，揮下兇殘之劍的人竟是舊日好友韓靖！韓靖在闊別多日後，再度出現，穿著打扮已看不出昔日的書生模樣，一身戰甲輕裝，簡直就是轉職成了武官將領。最糟糕的是，韓靖的想法徹底改變，轉而崇尚力量的他，相信力量就是平定戰亂、保護所愛之人的唯一手段。難以忍受楚歌軟弱模樣的韓靖，居然動怒要與楚歌決鬥，分出勝負與生死！棄文從武的韓靖，不知有何奇遇，武學成就遠遠超越楚歌，如同大人與小孩的差距。這場決鬥根本非是勢均力敵，各位讀者如果不想浪費精神，最好是乖乖認輸，站著讓韓靖打到死就好。話說回來，韓靖其實也不是打不贏的對手，只是他一萬兩千點的體力與超強攻擊力，如果隊員們沒有經過魔鬼般的練功過程，與奇佳的運氣，勝算可是極其渺茫的。

慘遭無情劍鋒傷得狼狽不堪的楚歌，無法相信自己最好的朋友怎會變成如此冷漠的戰鬥機械。同樣的，韓靖也對楚歌整日帶著女伴嘻嘻哈哈而拋棄朋友與理想的行為（以他的觀點來看），深感憤怒，戰勝後便怒氣沖沖地離去。韓靖身旁的法師．巫宸，與杜晏四目相接後，也露出一絲微笑而轉身走人。戰敗後的楚歌，失意喪志，望著山谷獨自發呆，想到難過之處，竟有種欲哭無淚的感傷。海棠看到楚歌這般落寞，上前再賜他一個安慰之吻，讓楚歌在一陣難為情後，精神回復許多，再度燃起了鬥志與幹勁。他對著空谷大喊，就像過去在望星崖所作的事情一樣，要天與地見證他不變的初衷。

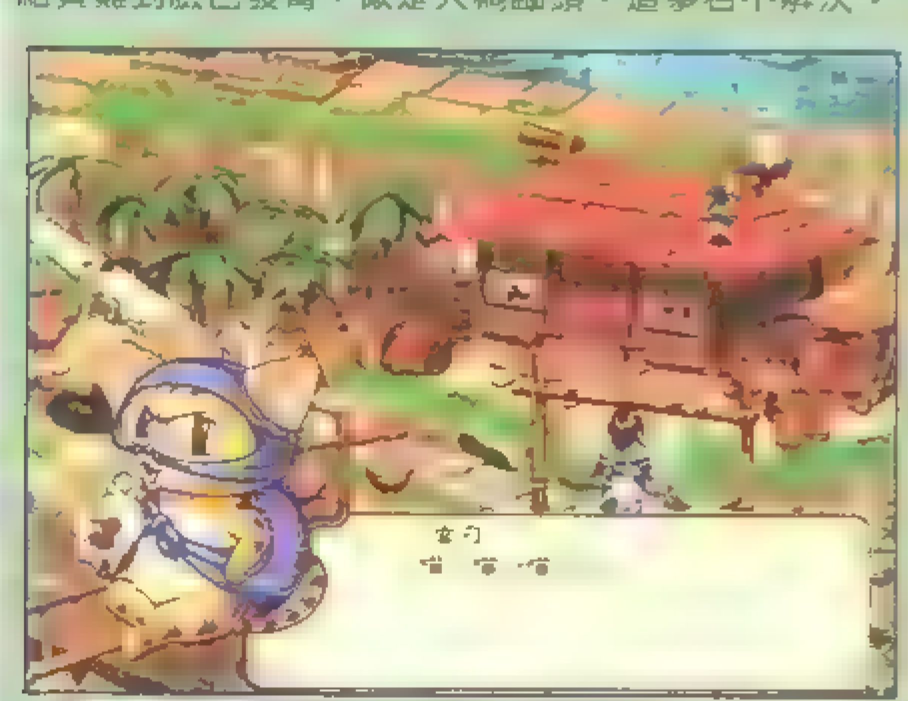


失敗後第一次相遇，韓靖似乎對主角誤解很深

前往小沛城

重振精神後，杜晏提到他似乎曾在小沛城看到過韓靖，也許是正在該處擔任官職。再來，要先麻煩各位讀者循著原路下山，回到大地圖後，再往洛陽城的東方而行，穿過山谷，便能看到小沛城。走過城外田地，打算拜訪廣受人民愛戴的領主劉備，沒想到在縣府門前，虎背熊腰的燕人張飛阻擋任何人士入內，只說劉備正在與人商議要事，讓楚歌吃了大大的閉門羹。幸得海棠話鋒一轉，投其所好，改以張飛最愛的美酒來賄賂，果真使他心意改變。接下來，先往客棧去打些酒菜來實踐與張將軍的約定吧。特地光顧客棧，只見老闆正被兩名穿著奇特的少女左一言右一語給責難到臉色發青，似是大禍臨頭。這事若不解決，只怕也難買到酒菜。楚歌便將來龍去脈問個清楚，原來是兩名女子所購買的藥物被偷，硬是要店老闆負責。基於助人為快樂之本的精神，請替他到城內注意竊賊的去向。

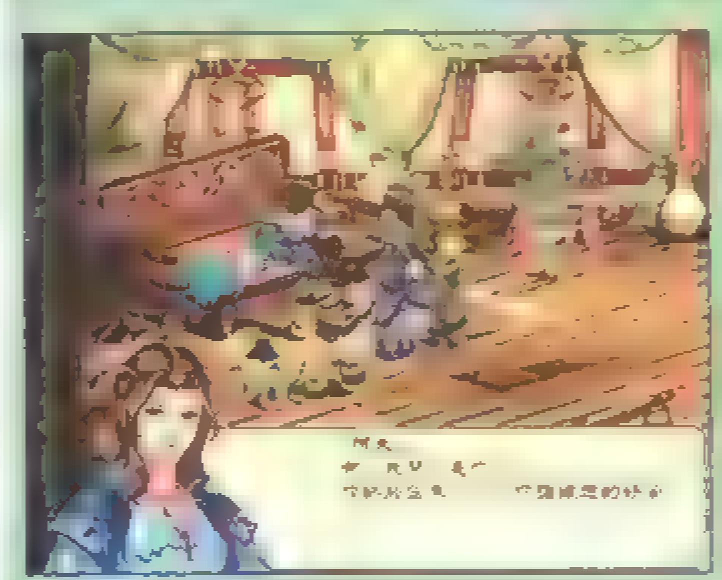
小沛田地的某處屋頂上，很明顯地能看到一隻鬼鬼祟祟的怪貓，再守在該處房舍的下方門口，便會出面抓賊，此時屋內的劉大、關二、張三亦聞聲而來，這就叫冤家路窄，自然得要好好教訓一番才是！前作愛心黨集團的這三名主要成員，戰鬥時會耍不少的小花招，且三人都相當耐打！基本上，集中火力先打倒其中



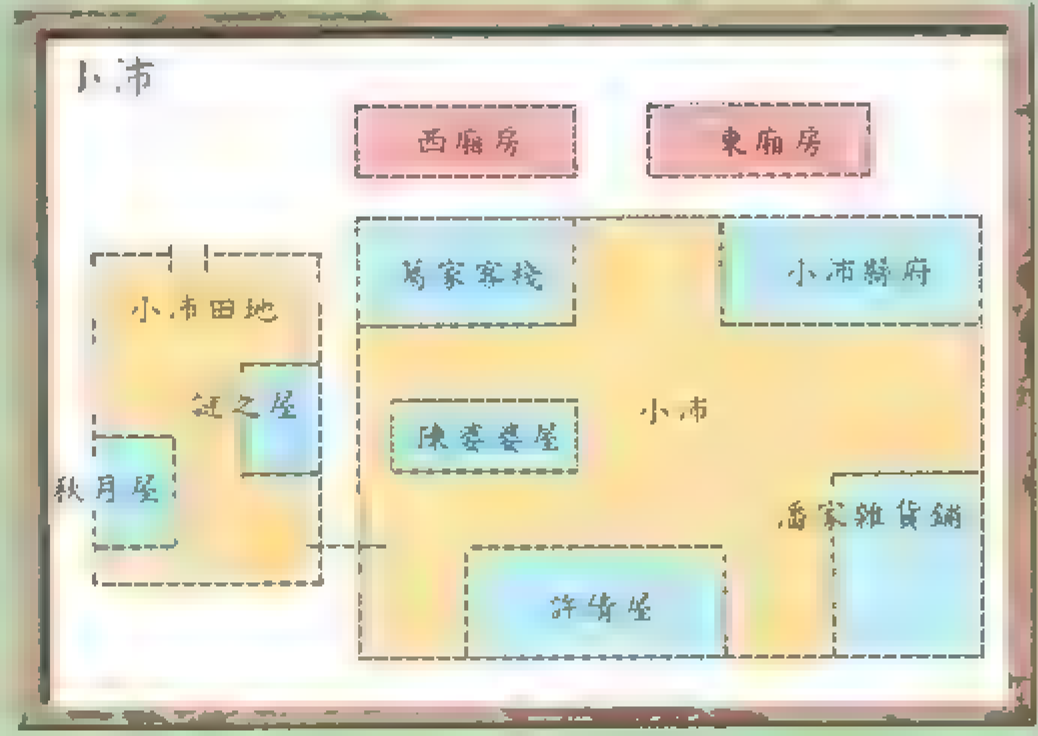
那個小偷就在小沛田地的謎之屋屋頂上



一人，才能讓戰況比較好轉。妖貓玄刁會以支援方式協助三人組攻擊，要小心別讓牠偷襲得逞，較佳的應對方式為時時回復體力。擊敗這三人一貓後，楚歌帶著他們前去客棧找老闆，打算意思意思的懲罰他們。老闆看見攸關性命的藥草被找回，當下如釋重負，[illegible]楚歌樓上的夫人希望看看他們的長相。眾人登上二樓客房，吾秋雙受的頂頭上司是名病容憔悴的中年貴婦（何后），不過她性情極端，重賞楚歌等人一千兩，而要愛心筆集團以命贖罪！楚歌覺得這女人蠻不講理，上前理論，卻被[illegible]逝的愛子。服藥後，夫人情緒轉為平穩，向楚歌道歉，[illegible]心筆集團。


何后誤認楚歌為其子

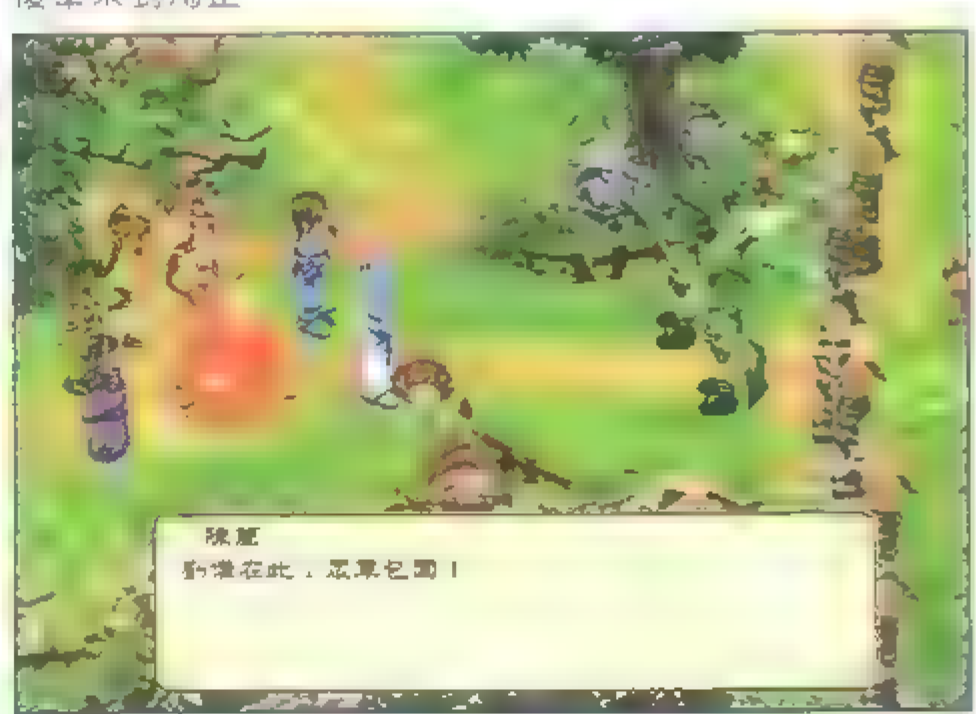
[illegible]三客棧一樓時，[illegible]愛集團將玄刁送給楚歌當作寵物，自然牠也從此成為蜜兒的化印成員。此外，他們也送上一份小沛著名酒菜組合與點心甜餅，以報救命恩情，更決定此後留在客棧工作還債。海棠、蜜兒與杜晏搶著要吃餅子，手腳較慢的楚歌根本沒得吃到多少。甜餅入口的滋味，令楚歌想起自己的[illegible]



會見劉備

取得酒菜之後，再去找張飛交談，見酒心喜的他，爽快依約讓路，使楚歌得以會見劉備。近日劉備忙碌的原因，起於何后部屬之一的夏使來遊說劉備協助漢朝討伐暗懷禍心的諸侯，鞏固中央政權。夏使告退後，劉備得知楚歌等人為興平公主之友，立即以佳餚酒宴招待，可惜問到韓滄的事情，劉備只說韓滄是呂布麾下武官，所以並非經常會在小沛出現。眾人吃得起興時，忽有士兵傳來急訊：袁術揮兵南下，直指小沛而來！壞消息傳來，怎有心情再繼續飽餐聊天？繼傳令兵之後，瑤甄與夏侯謝也意外來到小沛，獻計要聯合呂布勢力擊退袁術，此時士兵再報袁軍先遣部隊以達射日坡。情況萬分火急，劉備認為瑤甄提議有理，但敵軍不可無人迎擊，決定親自赴戰，拖延至呂布援軍來到為上。

走出縣府，楚歌驚見外頭群眾蜂擁而來，齊聲高呼要與劉備共存亡！瑤甄為此深受感動，尚有人民願為漢朝拋頭顱灑熱血，也決定親自陪同出征。看起來足智多謀的杜晏，向劉備建議，以欺敵之策與民兵共同逃往徐州求援。但要解決擊退，也需要與劉備長相相仿的男武者來擔任誘餌，眾人不約而同的就想到－劉大！劉大目前正與兄弟們在客棧內打雜。楚歌走到客棧櫃檯後的廚房，果真找到愛心筆集團。簡單說明來意後，貪生怕死的劉大面有難色，但在楚歌以利相誘後，成功驅使三人同往射日坡，協助實行杜晏的策略。要出徐州城前，瑤甄、夏侯謝與張飛在城門處等候楚歌眾人，要來協助執行任務，在缺乏人手的現在當然是大大歡迎！整備完畢後，就可離開小沛城，前往射日坡迎擊袁軍。


射日坡迎戰袁軍將領


劉備深得人民擁戴

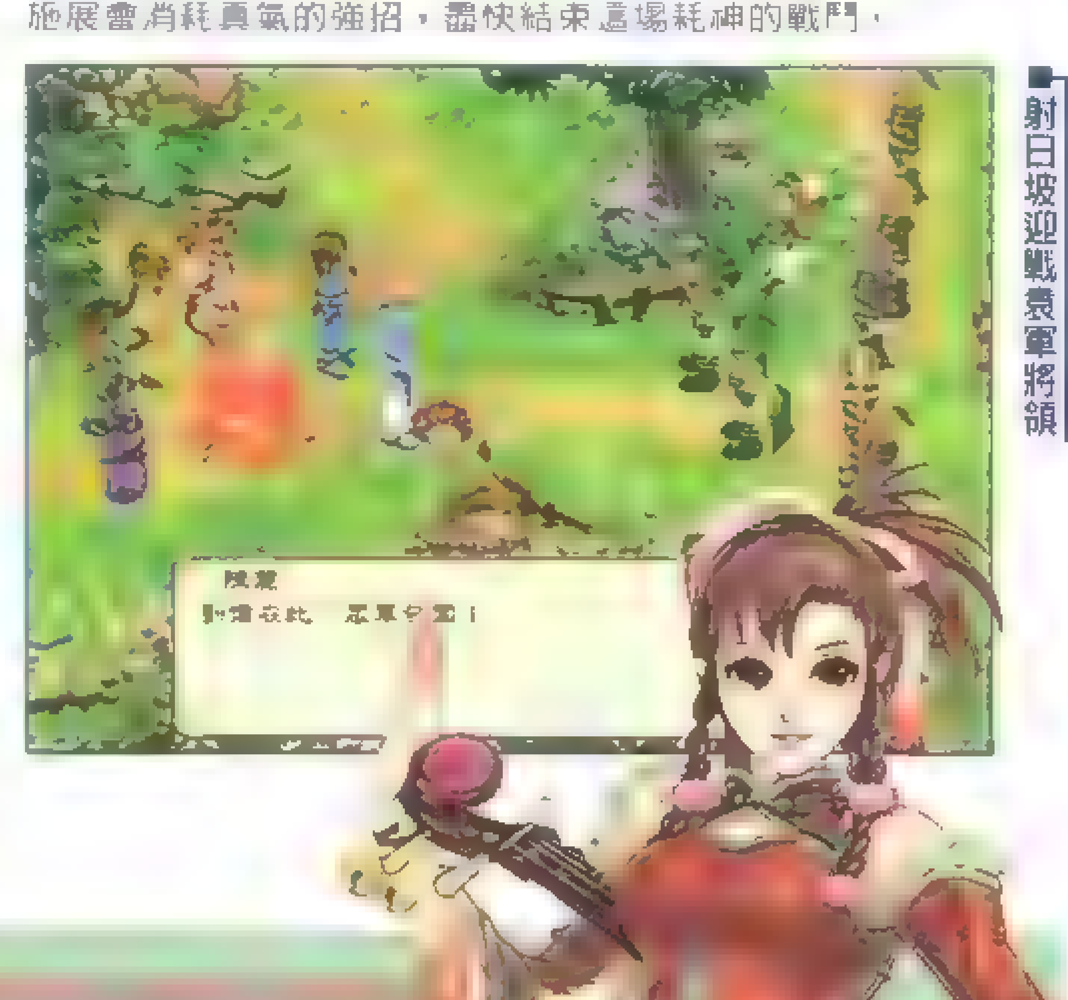
射日坡迎戰袁軍

射日坡的入口，是在大地圖上小沛城的東北方。才剛進入射日坡，就聽見殺聲震天，鼓聲隆隆，想必是戰況十分激烈。進入射日坡時，請先遵照杜晏指示，沿路拾撿柴薪，收集得夠多的話在點火後會有特殊的獎勵。邊撿邊走，筆直朝畫面的右端前進，就能到達位處中心的烏啼凌坡。杜晏計策雖妙，但帶頭先攻的袁軍將領紀靈也非省油的燈，兵分二路朝東西追擊，以防中計受騙。由烏啼陵坡轉往北，沿路前進，經過一段路程後就能到達第一目標東奚谷。途中所遇敵人多半為袁術軍兵卒，特色是經常以多名人員登場，請多帶點回復藥品，以防萬一，要不然就盡量避開敵人吧，可是在此還是建議各位讀者別偷懶多練功，才能應付日趨強大的敵人。東奚谷內，楚歌拿起乾柴堆放升起火焰，濃濃黑煙升起，而袁軍偵查部隊的陳蘭、雷薄二將也隨後追上，展開一場惡戰！打退這群煩人部隊，卻聽到對方譏嘲之語，才知真正的劉備亦難逃追擊部隊的魔掌，張飛氣急敗壞，要眾人立刻前往西奚谷支援！

要往西奚谷，請先照著原路走回烏啼凌坡，再從該地的南側通路前進。

為顧及百姓，這場戰鬥應避免使用範圍技

趕到西奚谷時，劉備與民眾已受大批袁軍圍困，這時只有硬著頭皮殺出血路了。解救劉備的這場戰鬥中，較為特別的地方是有無辜民眾遭到挾持，站在敵陣中央。只要讀者們使用任何範圍的技巧，就有誤傷群眾的危險。如果想獲得額外贈禮，還請手下多多留情，盡量以單點攻擊的方式來一一擊敗敵兵，別因耐不住性子而使用群體攻擊型的招式。拼死擊退敵軍，也只是暫緩危機，劉備與百姓仍危如累卵。杜晏突然清醒，建議眾人往西繼續逃亡，但原因上很難讓夏侯劍信服，生死大事怎可由卜卦決定？劉備則願意一試，請努力往西繼續前進吧。順著落陽道後段的道路朝西直行，最後卻碰上賴門河畔，再無進路！此時後方大批袁術部隊又堵住退路，情勢已陷入絕望當中。曾於東奚谷敗給楚歌的陳蘭、雷薄，為雪前恥而率軍再攻。對雷薄、陳蘭的二度戰鬥，對方戰術同樣是仗著人員眾多來集中對付我方一員。另外，這場戰鬥已經是射日坡中最後一場的大型戰役，讀者們不妨盡情施展會消耗真氣的強招，盡快結束這場耗神的戰鬥。



射日坡迎戰袁軍將領

射日坡

碧華坡西

落陽道前段

碧華坡東

東奚谷

烏啼凌坡

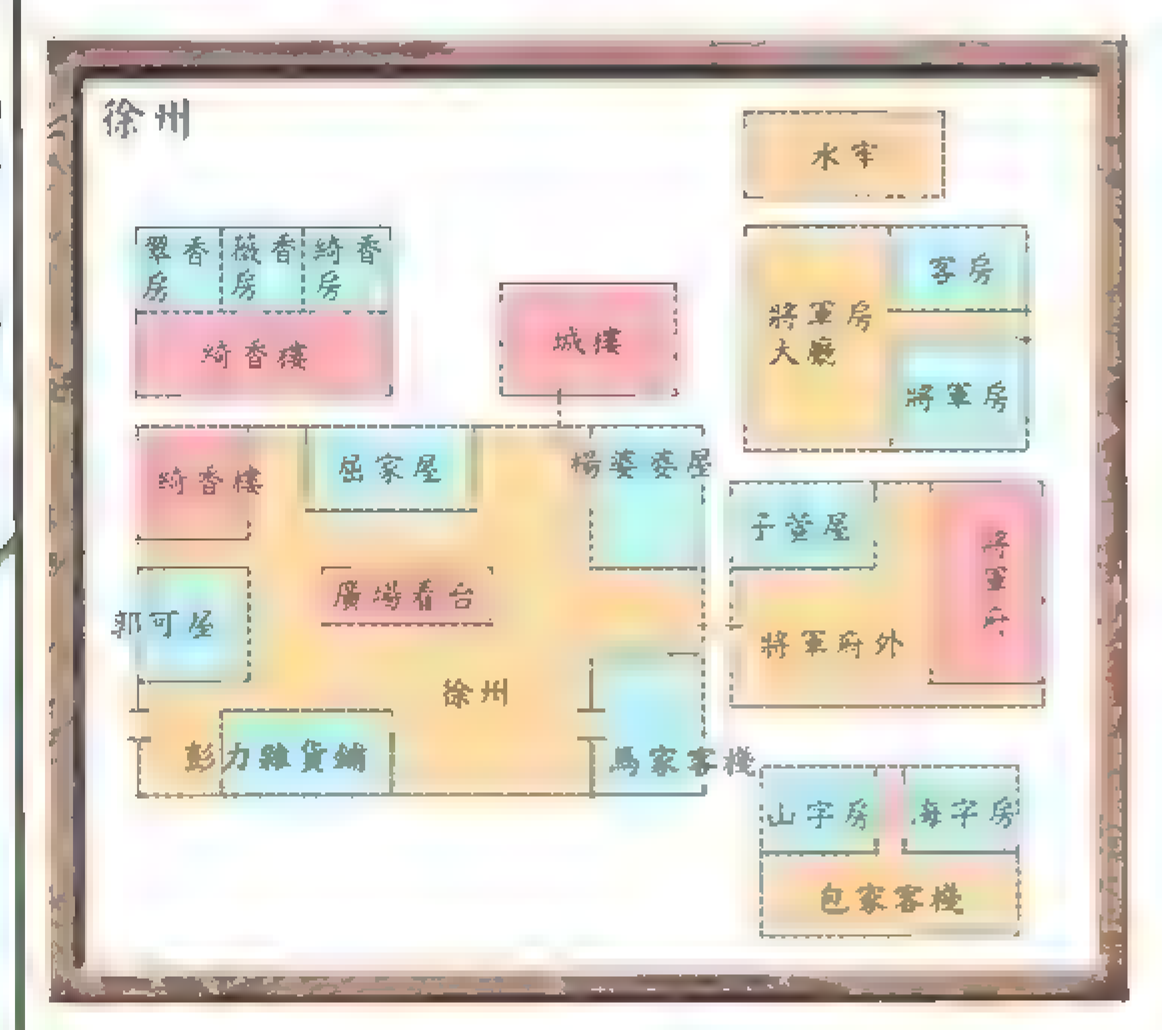
入山道

西奚谷

落陽道後段

碧華坡南

賴門河畔



呂布現身搭救

猶作困獸之鬥的劉備等人，面對進退無門的困境，大嘆天意如此，怎能不低頭認命？但上蒼仍未拾棄眾人，最強的救星－呂布奉先，以鬼神之姿躍入戰場中，要雙方休兵撤退。呂布豪氣提案，若他能將以箭射中丟至對面河岸之方天畫戟的槍柄上，袁術軍就該順應天意乖乖撤軍。轅門射戟的橋節，是以小遊戲的型式來詮釋。請看準力度計量表，讓移動的指針停在準確區域內，射出的弓箭就會插中槍柄。如果能一發中的，將會有另外的獎賞。呂布武藝超凡，逼得紀靈不得不依約退兵。劉備雖然保住性命，卻也失去小沛城，如今又成顛沛流離的在野武將，著實心酸。呂布於是邀劉備帶民眾暫居徐州，並將於徐州設宴為所有參戰的英雄接風洗塵。既然有吃有喝，當然該先到徐州走走才是。

徐州城位置與小沛距離頗近，從小沛城位在大地圖上的入口往南行些許路程，隨即可見徐州城入口。呂布的將軍府，需要從徐州城內街道往東行，位置安排上稍微奇怪了些。進入將軍府的劉備、瑤甄、楚歌等人，接受上賓級的款待，呂布更將傳說中的二龍寶器之一，青龍劍交還身為皇室成員的瑤甄，展現出無可比擬的忠誠度。瑤甄內心欣喜，對呂布的信任也逐漸加重，開始與呂布、劉備計畫秘密救出獻帝的行動。楚歌對那些政務煩擾想當然是沒有太多興趣的，看著夏侯翎不發一語注視著杜晏更是苦悶，決定出外找尋早已離開宴會的海棠。找遍大街小巷，全無海棠芳蹤，最後楚歌打算先到客棧歇息片刻再說。



■呂布以救星姿態出場

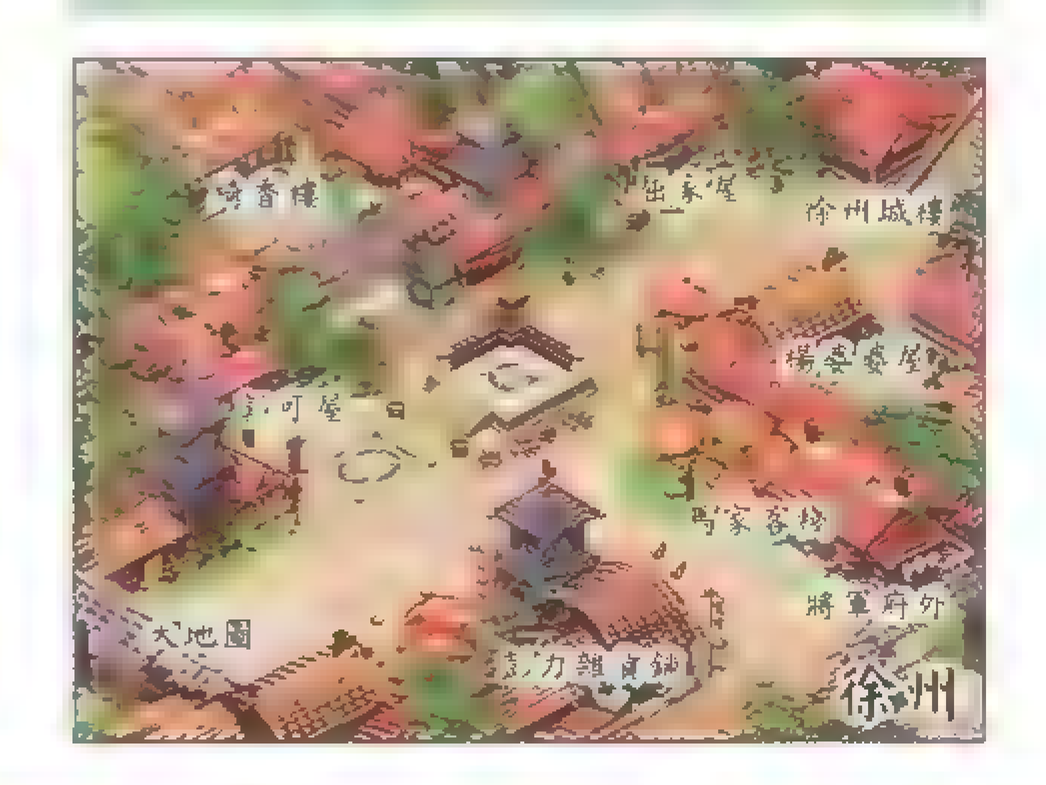
楚歌與海棠的情誼

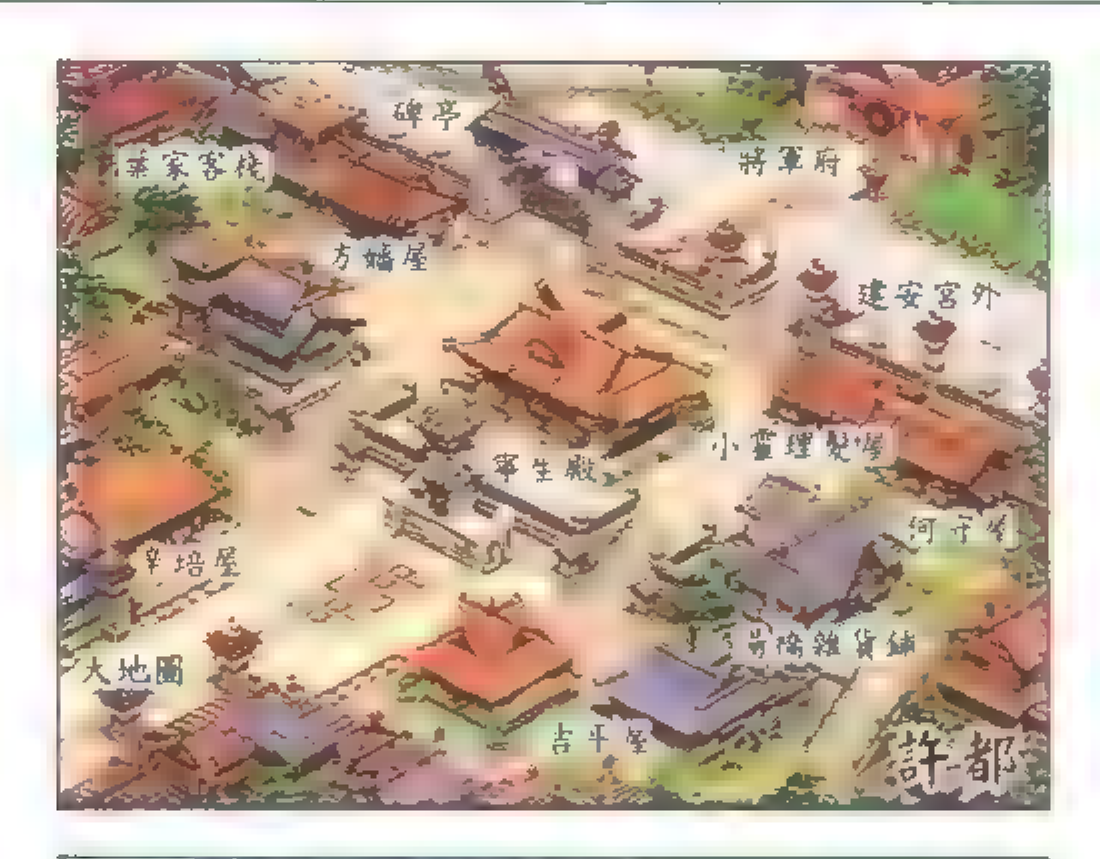
正當楚歌想離開客棧的時候，迎面撞上一名衣著華麗的貴公子，出手便是五百兩要向楚歌賠罪！白花花的銀票從天上掉下來，今天真的是財運亨通的一天，而這位公子哥又免費招待楚歌與他共飲美酒，兩人於是舉杯狂飲，異常開懷。幾杯黃湯下肚，無所不能暢談，這當兒貴公子才說明，他是因思念愛慕已久的青樓女子，才想借酒澆愁；醉得膽量暴增的楚歌，便拉著他要去找那女子解釋清楚。徐州城內最大最有名的酒樓，非綺香樓莫屬，該處乃座落於徐州城西。踏進綺香樓時，楚歌看見海棠原來待在此地，甚是喜悅，怎知貴公子與海棠眼神交會時，臉上竟都出現尷尬表情，楚歌才聯想到公子哥兒所暗戀的女子，八成就是海棠！面對這種兩難局面，海棠選擇先行離開，並約楚歌於城樓見面。

城樓的位置是在徐州街道之北。海棠在此吹著涼風，神情憂鬱，與平日判若兩人。多次受海棠「鼓勵」的楚歌，也試著來安慰海棠失去的[illegible]，一朵紙折海棠花，讓他們彼此的關係更加親密了。煞風景的是，呂布派傳令來報，有事欲請楚歌前往將軍府商量。所謂會無好會，[illegible]，是有關劉備入許都救出獻帝的細節。楚歌本是不想介入，但聽聞韓鴻將在許都與眾人會合，覺得還是向韓鴻解釋清楚的絕佳機會，更可與他重新培養默契，於是在沒有任何異議的情況下，楚歌軍團的原班人馬準備出發前往許都！張遼亦奉命與楚歌同往許都，這名猛將的加入[illegible]



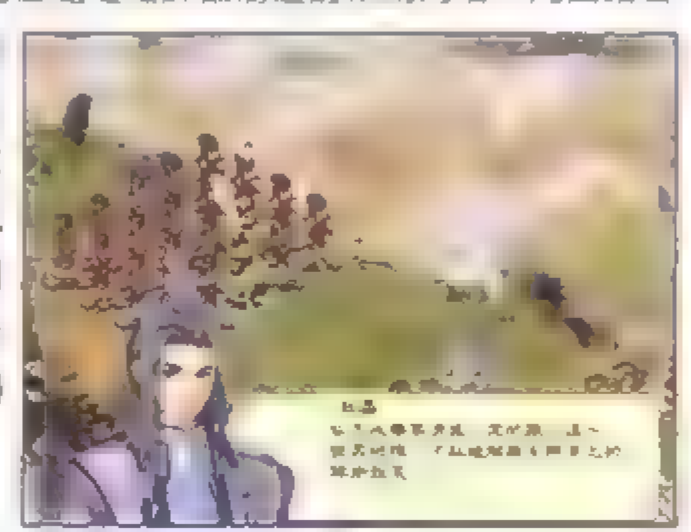
■楚歌與海棠的情感發酵中



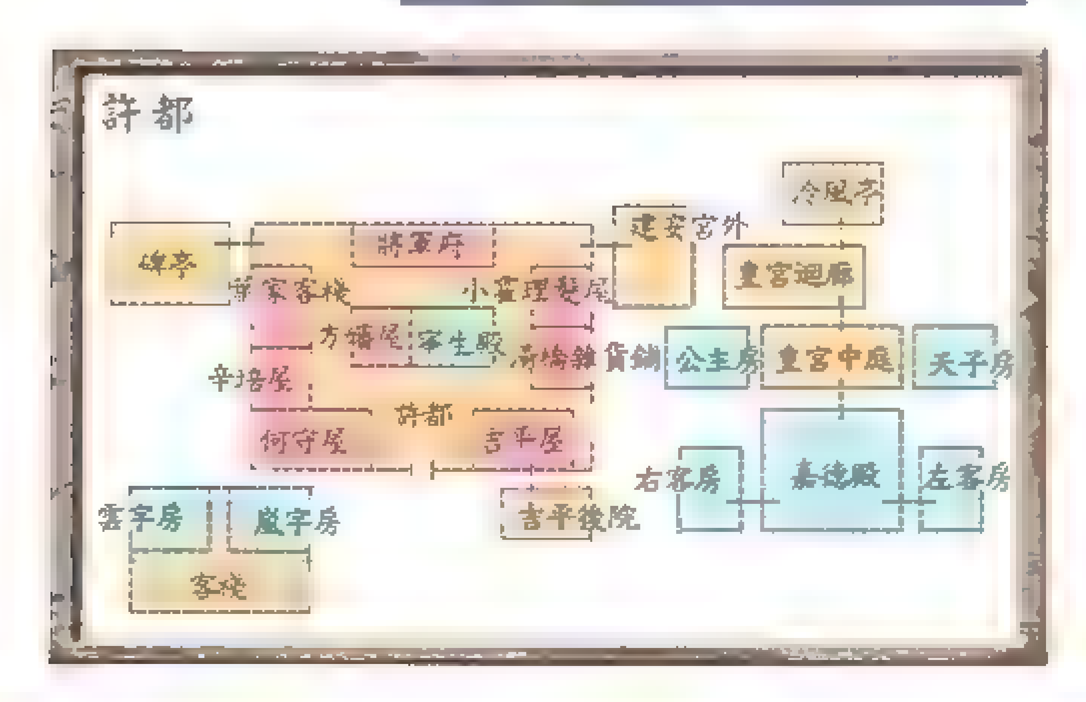


許都戰夏侯惇

許都的地理位置是在洛陽南方，移動距離同樣不遠。來到許都街道上，楚歌並未如願見到韓擒，反倒是看到死對頭夏侯惇又帶著一大票官兵前來，喝令要將叛黨捉拿！計畫生變，楚歌大感意外，但目前除應戰之外，別無他途。對夏侯惇的第二度戰鬥。前回吃過一次虧的夏侯惇，這次帶來更多人馬，還擺出鐵壁之陣來挑戰楚歌。鐵壁之陣的特色，是任何攻擊都無法傷到主將，除非將敵方兵士數目減少，才能解除。其實此陣的影響層面並不大，因為相信沒有太多人玩遊戲是會故意撇著小兵不打而先殺主帥的。總而言之，先將雜兵都清理掉，再結合全員力量狠狠痛打夏侯惇，勝利自然在望。情勢危急，張遼自願墊後，掩護瑤甄與楚歌逃跑。此時瑤甄要楚歌逃往吉平先生的屋內避難。吉平的住處是在許都街道的東南角落，門口站著位阿伯的那間就是了。看見瑤甄急忙而來的吉平，要大家先到屋裡避避風頭，接著請各位自行進入屋內，再走到後院去，才能觸發後續劇情。

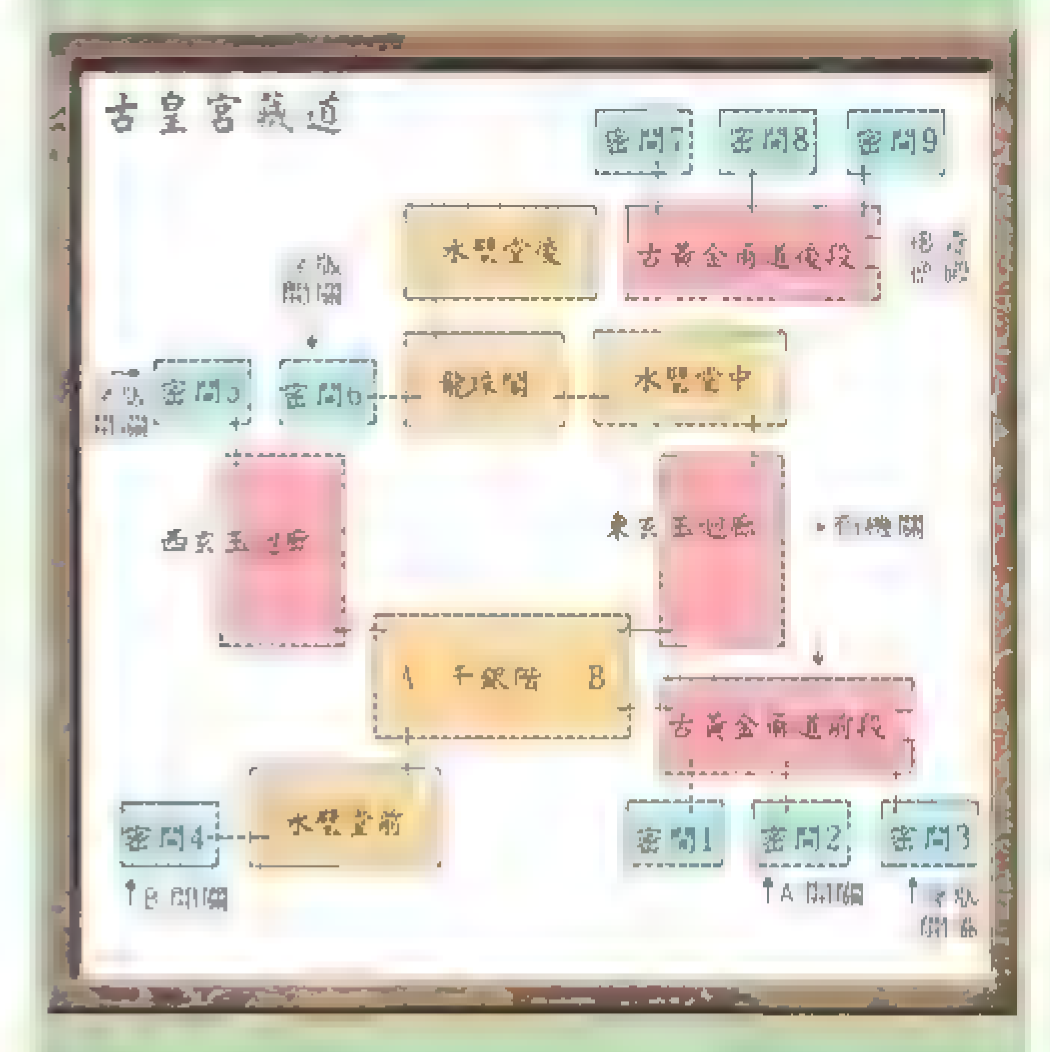


■又要戰一次夏侯惇，記得先打掉小兵



吉平後院地底密室

吉平後院的位置隱密，鮮少有人能發覺此地。百般無聊的楚歌與蜜兒，見後院中一具長相討喜的石人，故意東戳西捺。天曉得這石人竟擁有意識與發聲能力，感覺受到羞辱的他，雙手擊地轟出一個大洞，楚歌等人還未及反應，已掉入深淵當中。摔入地底後，操作角色暫時換為海棠。海棠的運氣似乎差了些，與其他同伴分開，被迫獨自行動。這個名為古黃金甬道的地底遺跡，佈置氣派堂皇，讀者們必須讓海棠前往數個小房間中扳動開關，升起閘門或開放渡橋，才能繼續朝深處前進。行至半途，海棠發現一寬敞密室，名為龍珠閣；當今天子與兩名隨從將軍不知為何出現於此。原來兩將是暗行七眾設下的臥底，引獻帝帶領他們至此地，欲奪取三龍寶器之一的赤龍珠！海棠見狀，便現身搭救，與兩人展開衝突！



這場戰鬥中，孤單的海棠對上兩男圍攻，很難有充裕的空間喘息等待，如果想打得輕鬆些，最好是讓她身上目前最頂級的裝備，順便裝上強力晶魄，爭取更多主動攻擊的機會，要不然光是補血就能讓各位無暇來攻擊。獲救的獻帝，本以為海棠為忠良之輩，專誠護駕而來。然而這時候劇情卻急轉直下，海棠拔出短刀，揚言要親自殺死獻帝，為家人報仇！不料埋伏此地的暗行七眾以暗器傷人，海棠為獻帝擋下，自己卻身負重傷。幸而夏侯翎與瑤甄在千鈞一髮之際趕來相助，並要海棠拿走赤龍珠，與獻帝逃離此處。離開之前，請先拿下赤龍珠，否則是無法離開此場景的，離開前也請記得到龍珠閣左邊的房間中開啟開關，等會才能通過障礙。帶著獻帝逃到應無追兵的水鑒堂後段時，強忍傷勢的海棠，再度拔劍要取獻帝性命。但是獻帝不畏生死僅求天下太平的情操，讓海棠無法狠下殺手，最後因楚歌的趕到，整個追殺事件也隨著獻帝的昏迷而不了了之。

御醫吉平

操作角色換回楚歌以後，繼續朝著水璧堂的上方走，最後便能離開這個複雜的地下密道。離開黃金古道，出口所連接的地方竟是天子休憩所在的宮殿，也就是許都皇宮之中！瑤甄唯恐獻帝受傷過重而發生意外，請求楚歌替她到許都城內找吉平先生前來看診，原來吉平是前任御醫，更是指導瑤甄醫術的師傅。吉平住處的位置，相信經過剛才的逃難，各位讀者應該都相當有印象才是。在其居所中，吉平見到楚歌，感動落淚，似乎楚歌與他認識已久。吉平透露楚歌的父親曾在朝廷任官，與他更是舊識，才會如此激動。最後，吉平先生在動身往皇宮之前，將一價值非凡的翡翠琉璃瓶交給楚歌，並說明此物為楚歌過去最喜歡的古董。

事情辦完，楚歌憂心海棠傷勢，想前去探視她的狀況。只是皇宮內的客房中，海棠已經先行起身離開，讓時間無處消磨的楚歌，更換對象，想去找地位最尊貴的漢獻帝攀個關係，讓發財夢想能夠早日實現。獻帝的房間是在嘉德殿外。走近黃帝的房門外時，楚歌會隱約聽到海棠與獻帝的聲音，接下來的好戲就請自行觀賞。胡亂闖場的楚歌，會錯意想阻止海棠成為獻帝妻妾，惹得正經嚴肅的海棠二話不說就給楚歌一擊，便會當場被打得眼冒金星，無比疼痛。獻帝看到楚歌這麼有趣，與眾不同，留他下來閒話家常，談得相當開心。



吉平與楚歌之父為舊識

話別獻帝

夜晚過去，朝陽初昇，海棠等著楚歌追來道歉，一等就是一晚，卻盼不到他的出現。請前往嘉德殿內，為她討個公道先。早朝上，嘉德殿內氣氛低迷，據報袁術十萬大軍包圍徐州，使呂布陷入苦戰，代表曹操發言的郭嘉，接連阻撓瑤甄要求出兵協助的建議，使瑤甄氣憤離席，全場譁然。本想責備楚歌的海棠，看苗頭不對，暫時按下怒氣，與楚歌同去尋找瑤甄。許都將軍府前，瑤甄向劉備訴說早朝時的不愉快，擅長做好人的劉備以漂亮說辭，為獻帝、呂布和曹操都下了個完美說辭，指出他們各有立場，無關誰是誰非。楚歌這時到來，碰巧遇上被釋放的張遼，可惜韓靖才剛出獄就奔回徐州支援，兩人再次錯身而過。張遼煩惱呂布難以久撐，對呂布感具認同感的瑤甄則建議眾人前往鎮江向實力雄厚的江東孫家借取援軍，必能扭轉劣勢，擊潰袁術。不過在出發之前，瑤甄希望能先到吉平先生家中取些藥草備用。

吉平的住處內，獻帝已早眾人一步前來作客。他除來與楚歌、瑤甄話別，還送上化印神獸金翅鳥熾錦，還有吉平的鎮家之寶木石人早磊，在此先恭喜各位讀者一口氣獲得兩隻新的寵物！獻帝又將赤龍珠托付楚歌保管，用意是凰鳥暗行七眾的視聽，稍後又拿出皇宮中珍藏的「古神殘卷　之二」送給海棠，簡直就像是將家珍清倉大贈送！拿完這些物品以後，各位就可前往鎮江，鎮江的位置是在大地圖上徐州之東南方。



吉平住所話別獻帝

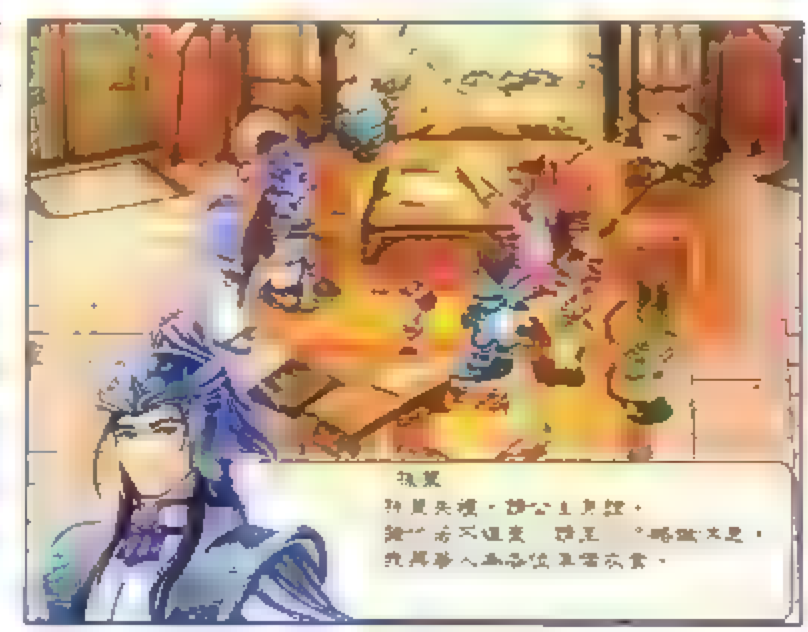
孫策與大喬

鎮江地區的河流比道路還多，以游泳技能渡河是必須的。將軍府的位置是在鎮江的中心部位，過去拜訪孫家主人前可以先往商店中補充旅程必備品。與將軍府外的衛兵交談，有眼不識泰山的他禁止眾人入內，氣得楚歌與他爭執不休，最後引起孫權的注意，才讓眾人能夠進入將軍府。與將軍府內的孫權交談，瑤甄向他表明來意，可是目前孫家統主孫策身染怪病，不見起色，使得軍心低落，難以作戰。眼前之計，只有先幫忙把孫策的病症醫好，借兵才有希望。目前孫策正在位於鎮江街道西南方的別苑內調養身體。想往苑內為孫策病情診斷的瑤甄，在大門前竟遭無名火襲擊！但我方有杜晏這名打火高手在，普通咒術所生成的火焰根本無法近身。偷襲者知楚歌等人非是花俏計倆所能打發的對象，終於親自上陣求戰。



三國第一大美人—大喬

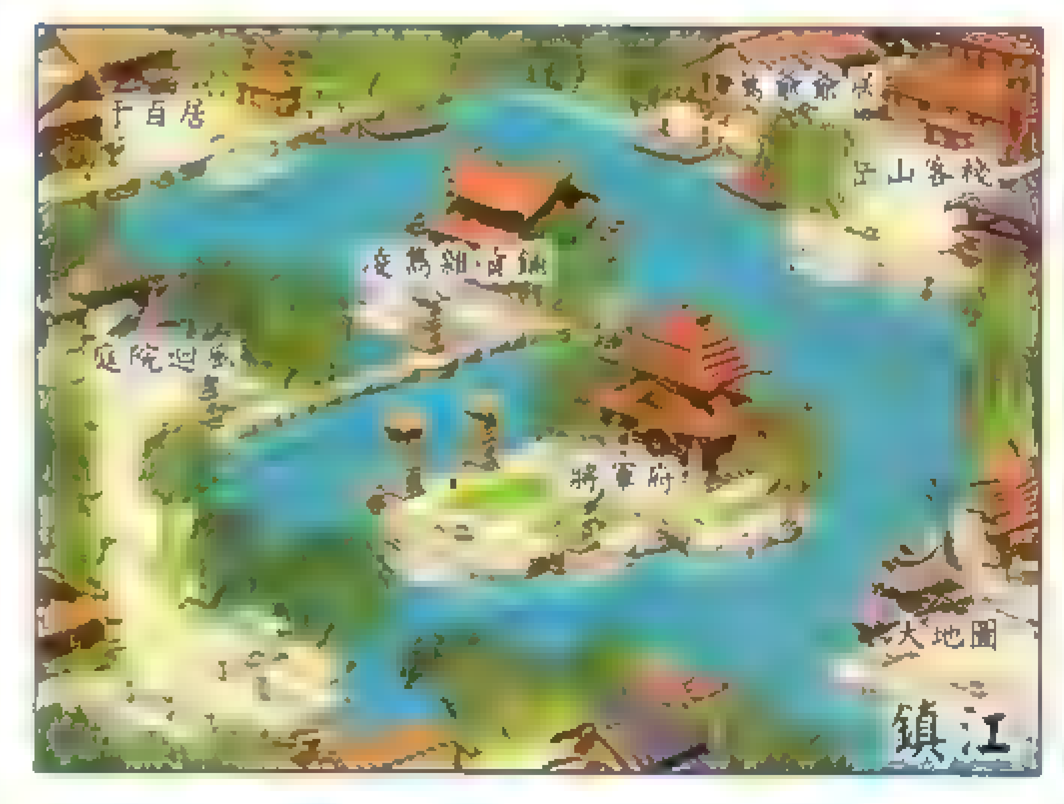
對神秘女子之戰。此戰中缺少杜晏參加，我方戰力稍有減弱，加上神秘女子的火燄攻擊十分無情，還是推薦各位速戰速決，把最強的連段攻擊全部使出來。戰勝這名蒙面女子後，拿下面紗的她，容貌宛如天女般純爭美麗，眼尖的毎棠從方才戰鬥中的桃紅火焰也猜出她的真正身分：護凰血族兼孫策夫人，三國第一美人，大喬是也。經她細說原由，孫策怪症確是她一手造成，但目的是不希望自己深愛的夫君成為上層必殺的對象，才出此毒招讓孫策英雄氣概黯淡，不至對護凰血族造成威脅。在杜晏的有心安排下，孫策親耳聽見這個真相，且全無怪罪之意，只因這名妻子是全心全意的愛著他。大喬感激楚歌等人的協助，先請眾人前往別苑客房休息。進入客房後，再調查放在裡頭的床，就能開始休息了。



隔天，夏侯翎對杜晏使用的霖水之術多所疑問，但全被杜晏避重就輕地帶過。別理會這些小插曲，先到將軍府去比較要緊。大病初癒的孫策，端正坐在將軍府內，身旁的俊美男子則是其參謀兼拜把，舉世聞名的美男子周瑜。要角齊聚，瑤甄單刀直入要請借兵力前往徐州。周瑜雖願意出兵，實際上是別有用心，真正目的是想奪回被袁術奪取的三龍寶器之一，玉龍璽，並要求瑤甄不得取回該物。無奈瑤甄此時正需要孫家力量，唯有答應周瑜的條件交換。交易愉快的周瑜，也親自帶兵要往壽春，加入成為楚歌的協力武將。探子回報的消息是，袁術大軍此時正紮營於壽春，各位讀者在做好準備之後，即可前往。



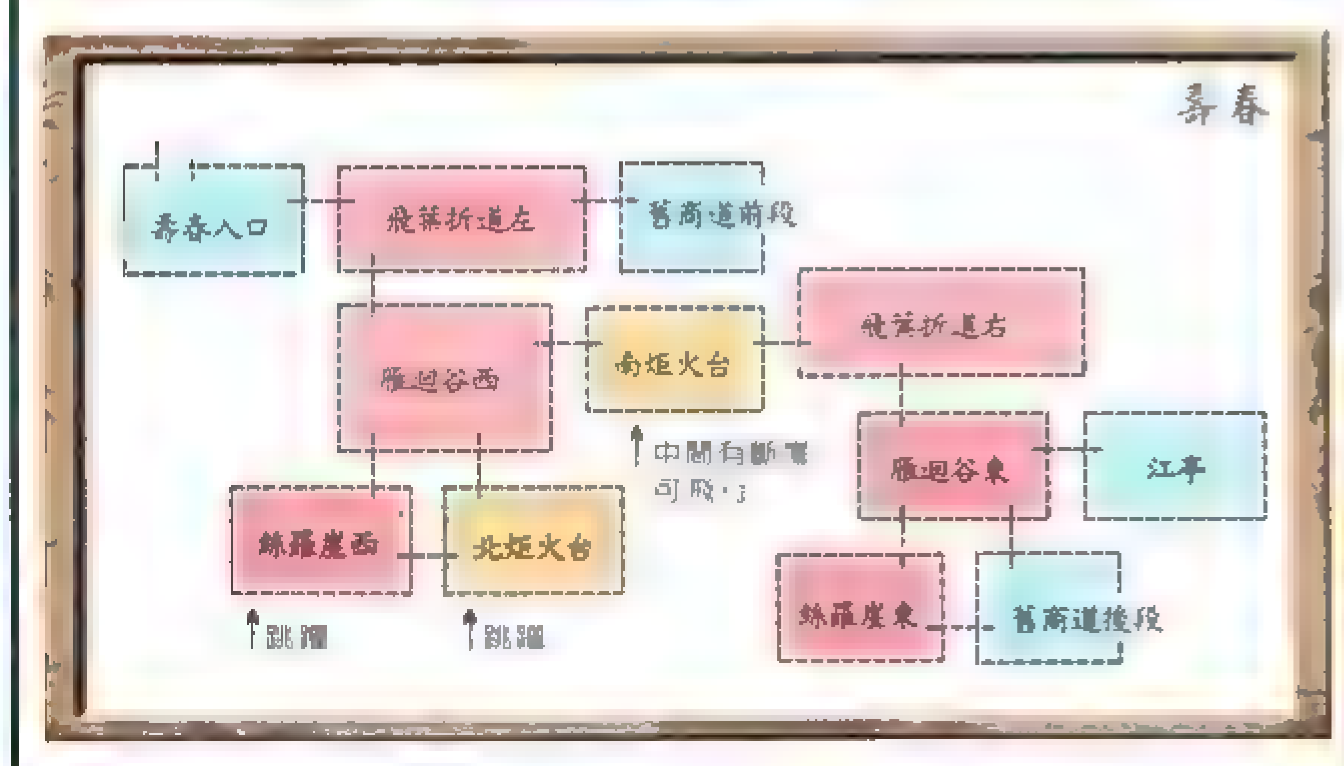
周瑜的野心似乎不小



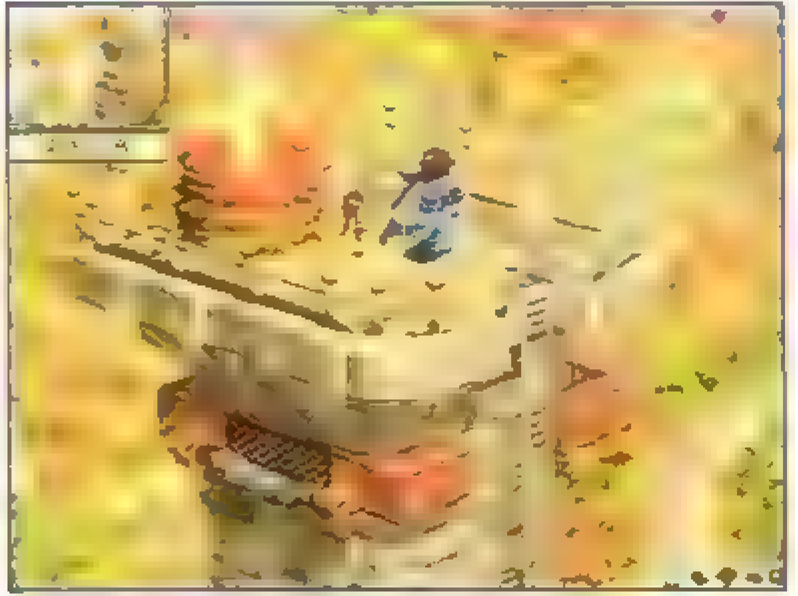


點燃炬火台

壽春的出入口位於徐州南方，進入該處後會在前往袁術主陣地的路上碰到劉備，由劉備所言得知，漢軍因信號台被佔據，命令無法傳達，使得統馭功能失靈，毫無軍紀，逢戰必敗，故當務之急是先奪回兩處的炬火台。前進過程中，首先會自動遇到一批袁術大軍，他們擺出的背水之陣使其攻擊威力極強，戰鬥中最好優先增加前排人員防禦力！走過飛葉折道，如想接近炬火台，首先得讓化印寵物玄刁學會基礎技能「跳躍」，才有辦法安然降至深谷中。直闖第一炬火台的楚歌等人，再度遇上死對頭陳蘭與雷薄（怎麼又是你們啊）！趕跑敵軍後，爬上炬火台，調查台上乾草堆，楚歌會自動將火點燃，第一階段任務也就此結束。爬下第一炬火台後，周瑜自願留守此處，防止袁術軍奪回此地，然實際上此舉是別有用心，容後再敘。點起第一個炬火台之後，請別回頭，繼續往第一炬火台附近的通道前進。



稍後會遇到立足點極少的絲羅崖，同樣須仰賴玄刁的跳躍技能來通過。先用滑鼠游標捲動畫面，直至看到目標地為止，然後按住Ctrl鍵指定位置再點下滑鼠，就能施展輕功跳躍。飛過數個險峻的崖道後，就能到達第二炬火台。這回袁術派的守將終於學聰明了些，利用地形優勢以如雨點般的弓箭阻止楚歌跳躍，沒想到意外的援軍出現，馬超以揮槍氣勁掃倒弓兵，於是眾人開始與守將對決並將之打敗。與馬超大哥重逢，深入了解後才曉得他是被姬風騙進壽春，偽稱要決鬥，其實是把他騙過來協助我軍作戰。馬超知道真相後自然是氣得跳腳，但此行有機會殺除當日屠召德村的張祭，讓馬將軍同意加入我方，以協力武將的身分作戰！點燃第二炬火台後，請繼續向東前進，朝袁術的大本營前進。途中還是會遇到一場無法避免的守將戰，該注意的地方也差不多，此處便不再贅述。


點燃炬火台後即行前往袁術大本營

消滅袁術

在壽春的最深處，江亭一地，楚歌與馬超終於追上軍勢已日薄西山的袁術，以及萬惡的張祭。首先是對袁術的戰鬥，人馬逃竄殆盡的他，獨自拼鬥，讀者們雖可盡情使用各種招式來折磨他，但後面還有場張祭的魔王戰要打，所以這場還是多少先保留點真氣，要不然打完如果隊員們沒有升級的話，那可就糗大了。袁術戰敗後，居然被張祭反咬一口，以利用完再無價值為由，先行殺之，再轉而對付楚歌等人！對張祭的戰鬥看似吃力，其實他有個蠻致命的弱點，就是體力、防禦力的水準並沒有特別地高，各位只管把最強絕招全部招呼下去，應該能在短時間內將他打扁。先後擊敗這兩人，壽春之役總算以大勝收場，袁術勢力徹底被消滅，名字永遠消失於三國群雄之中。讓人氣結的是周瑜這才慢慢過來搶功，且他早已暗中奪回袁術手上的玉龍璽。接獲命令回到許都，楚歌在覲見獻帝之前，透過張遼的穿針引線，前去宮中涼風亭與韓靖一會。韓靖的力量至上觀念與當時完全相弖，楚歌費盡唇舌亦無法改變他的想法，最後韓靖只說兩人不同路，日後也不惜戰場相見，便頭也不回地離去。既然無法懇談，那麼也該去嘉德殿接受皇帝的封賞了！


袁術的性命竟是結束在張祭手上

呂布挾持獻帝

嘉德殿上，文武群臣還沉浸在戰勝的喜悅中，然而始料未及的變故驟然發生！韓靖在眾目睽睽下擄走瑤甄，將青龍劍奪去；呂布也趁勢發難，野心畢露，將獻帝強行綁架，目的當然也是為了三龍寶器中的赤龍珠。打從一開始，呂布便非真心要歸順漢朝，只是想製造機會進宮，搶奪三龍寶器，讓自己成為天下的統治者！同夥的張遼雖不願以奸詐邪道取勝，但是眾人各為其主，也只有協助呂布逃脫，憑著高強武藝不讓任何人通過身旁半步！張遼退走後，郭嘉深恐呂布將集齊三龍寶器，於是修書要楚歌帶往鎮江給周瑜過目。可是楚歌與夏侯翎所想的都是直接闖進徐州救人，對郭嘉的請求只是虛應了事。離開嘉德殿，追上夏侯翎後，請前往徐州，盡力粉碎呂布的瘋狂夢想。

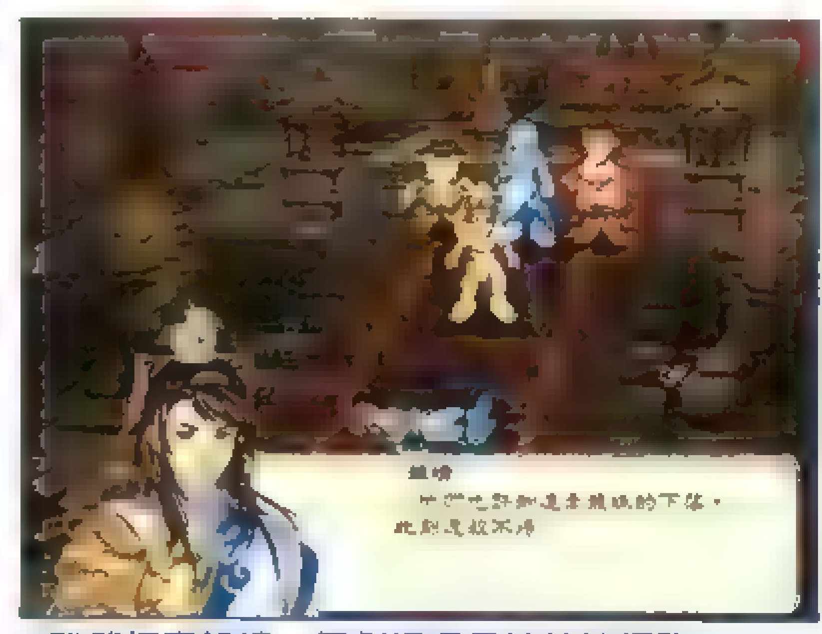

呂布野心畢露

徐州城內，造反的呂布派駐重兵巡邏，以防救駕人士一窩蜂地跑來觀光。進入城內，請先別直搗將軍府，到客棧裡從長計議再說。楚歌包下兩間客房後，往二樓走進入山字房，杜晏倒頭就睡，海棠也在講了些引人遐思的話之後，到隔壁房與夏侯翎休息去了。晚間，楚歌想起海棠帶有暗示意味的曖昧話語，翻來覆去無法成眠，又聽見隔壁房傳來的腳步聲，便起床往隔壁房探視情況。走進隔壁的海字房中，房內空無一人，僅留下海棠的親筆信，說她要離開個幾天，楚歌這才曉得每個人都想趁夜獨闖將軍府。畫面一轉，客棧門外杜晏正欲阻止夏侯翎隻身冒險，楚歌的到來讓眾人決定一同闖闖將軍府，可是海棠卻真的沒有現身。小心翼翼地走到將軍府前，怎知呂布早派下重兵設防，楚歌等三人於是與守衛部隊開戰！我方隊員人數在海棠與瑤甄脫離後大不如前，戰力稍有減弱，切忌讓隊員們分開行動，集中火力一一解決敵軍才是妥善作法。擊敗將軍府前守軍，眾人一致決定繼續往將軍府內深入，就在進入將軍府大廳後，楚歌碰上最不想碰上的強敵－韓靖！


大家有志一同都想闖入府內救人

對戰韓靖

對韓靖之戰，首先要告訴各位讀者，這回可不是故意被打敗就能收場的劇情型戰鬥，我方全滅可是會造成遊戲結束滴！偏偏韓靖的四連攻擊又極具威脅性，所以請以守為主，讓瑤兒專心從事醫護工作，穩住軍勢後再找機會攻擊，別讓任何一名隊員倒下，否則前途堪憂。在戰鬥中雖擊敗韓靖，不過在劇情上楚歌還是被電得慘痛，四人聯手仍無法傷到韓靖分毫。韓靖不理會五旗眾的意見，決定將楚歌關入大牢，慢慢問出赤龍珠的下落，讓眾人得以苟活。另一方面，行蹤成謎的海棠竟是前去將軍府拜會呂布，更揭露她真實的身分－暗行七君之傳使君！海棠以赤龍珠為籌碼，要求交換獻帝、瑤甄與楚歌等人的生命，完成協議後離去。只是處心積慮要奪天下的呂布，怎可能輕易放過任一個仇敵，他派出士兵監視海棠，並打算逐一殺除楚歌等燙手山芋，全無守信之意，讓巫宸看得難以忍耐，提醒呂布切勿忘記暗行七眾成立的初衷。


雖然打贏韓靖，但劇情還是被韓靖打敗@@



海裳救獻帝

遊戲主角的位置暫時交棒給海棠，請先帶著她前往客棧。進入客棧，主要目的是為了甩開跟監的官兵，整間客棧的職員幾乎都是海棠同夥，這就是傳使君足以名列七君的最大本錢－人脈。小二們裝腔作勢，以大量迷藥配著酒菜立刻迷昏了官爺們，接著要去城內街道上取得五份造反必備物品，也就是爆炸力驚人的火藥，準備日後救人。火藥就放在徐州城街道上，而且都以寶箱存放，看得仔細點的話應該都不會遺漏掉。收集齊全之後，海棠會提示各位前往徐州大街西邊的綺香樓。綺香樓前，士兵奉命阻擋海棠進入，但同樣的免費招待手法又讓這些呆頭兵喝得呼呼大睡，原來綺香樓從歌妓到保鑣都是搞破壞的好手，海棠在拜託他們協助救人後，親自換上傳使君的衣裝，要光明正大地前往將軍府救出獻帝。

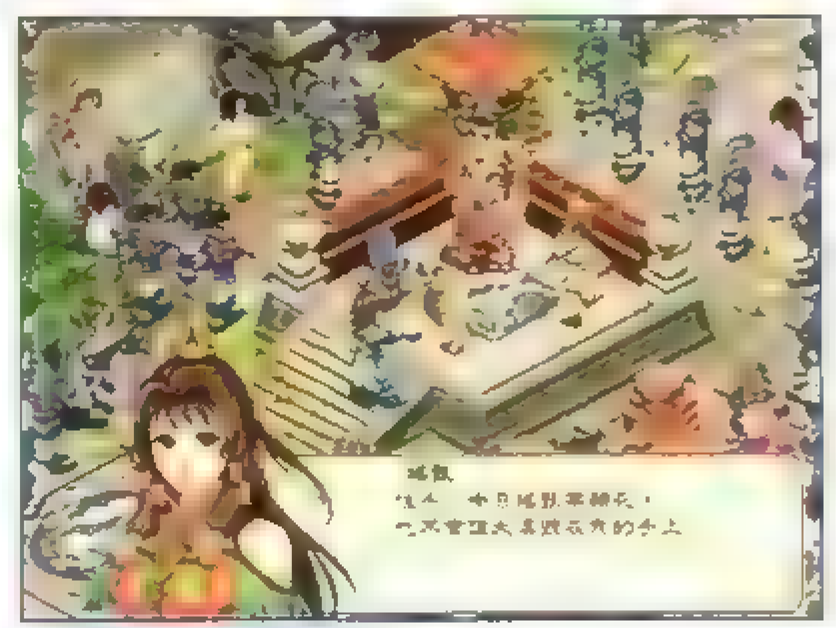
傳使君走到將軍府前，沒料到呂布老早下令，即使是暗行七君也照打不誤！這場戰鬥，當然是海棠一人對上眾多兇殘士兵，如果裝備、晶魄沒有搭配得當，不難想見這將是場苦戰，如果打不贏的話，重新來過時最好再把裝備整理一下，順便把常用武功的等級練高些，再來挑戰。打退兵卒後，再往將軍府前進，未知在府門前另一暗行七君現身，擋住海棠去路，並告知她獻帝並非囚禁於此；不過海棠執意要闖，於是對方以十招為賭，只要海棠有本事在十招內打敗他，便無條件放行。勝負結果未明，鏡頭轉到被困水牢中的楚歌，險些慘遭沒頂的他們，在海棠朋友的協助下順利脫困，遊戲主角寶座重返楚歌手中。



沒想到海棠也是暗行七家之一

呂布斬首瑤甄

能夠操縱楚歌之後，第一件事情是先回到徐州客棧的上字房，看看丟在那兒的行李是否還安然無恙。進入客房內，大批行李不翼而飛，楚歌萬分心疼，這時海棠若無其事地來與眾人會合，並要楚歌別再掛心那些行李，因為呂布公告將在午時於徐州廣場以叛國罪名處斬瑤甄！在這同時，周瑜也受呂布邀請來到徐州，慘遭暗算。接著請前去徐州街道中央的廣場，瑤甄即將被斬，楚歌心急拿出赤龍珠要換她性命，然而凡事以大局為重的瑤甄決意自我犧牲，舉刀要砍向自己頸喉，剎那間華光大盛，似是瑤甄身上的天行護印發揮功效，讓瑤甄消失刑場，不知去向。這時換成手拿赤龍珠的楚歌命在旦夕，幸得何后四使中從未露面的冬使以高絕輕功救走。被帶到徐州城樓上的楚歌，感覺冬使甚是眼熟，而她對楚歌左擁右抱的行為也頗不以為然，立即離去。眾人推測瑤甄很可能是被救往天若宮，但天若宮所在地向來是武林七大不可思議之一，就連博學多聞的杜晏亦表示無能為力。



瑤甄在刑場舉刀自盡

語出驚人的海棠，報來馬路消息，說是曾聽聞大名鼎鼎的美周郎上過天若宮。茫無目標的楚歌也只有聽信海棠之言，再度前往鎮江。跋山涉水趕到鎮江將軍府中，府內卻空無一人，剩名士兵閒閒打蚊子，與他交談才知驚人消息，病情好轉的孫策遭到親近的管家行刺，性命垂危！周瑜也在前去徐州後不明究理地身負重傷而回，江東兩大強人接連倒下，亂將軍孫權也到孫策別苑中關心兩人傷勢。

進入孫策別苑的大廳，先向孫權聲望探問事情的詳細經過，再進入別苑主房，見到大喬、周瑜守在孫策床旁，神情焦急。周瑜不願在重傷的孫策身旁談論閒事，走出主房，希望到大廳再談。走到大廳，與周瑜對話，他透露自己就是暗行七君的美才君，並說得以上天若宮拜會掌門全是由其妻小喬引薦，然而小喬為周瑜急欲擴展勢力的作為與他多所摩擦，目前已負氣離家，楚歌心想這八成與大喬之前故意害孫策臥病在床的原因差不多，只是手段激烈程度不同。但所謂無巧不成章，小喬就在這個關鍵時刻重回夫君身旁，更畫出一張往天若宮的路觀圖給眾人。拿著此圖，心滿意足的走出別苑，又被追來的大喬攔住，希望杜晏能再幫孫策渡過此劫；聽著杜晏煞有道理的精闢解說，楚歌才相信他是真人不露相。此去天若宮又是吉凶難料，各位讀者可以先到商店中採購裝備道具，再行出發。天若宮的入口是在大地圖的遙遠東南端，從洛陽往南走就能找到通路。

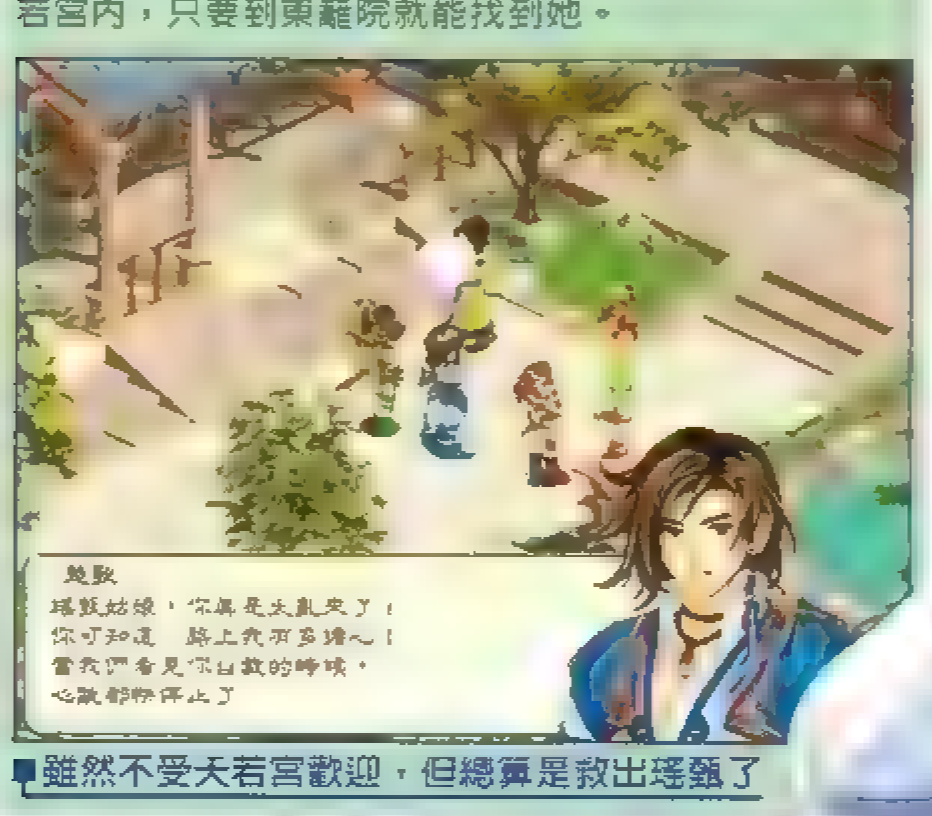


負氣出走的小喬在此刻現身了

前進天若宮

欲闖天若宮，得要先學會「飛行」的技能。請在主選單中的化印系統內，選擇成長的項目，讓金翅鳥孀鋭學習到這項技能，就能通過天若宮前的飛仙道。來到虹鏡雲道，竟沒看到半條通路，其實各位讀者必須找到七色的嵐鏡，與之顏色相對應的鏡地上才會出現通道。首先，將隨身寵物切換荷葉童子，運用他透視寶物的技能，就可在此場景的東北角落尋得「紅嵐鏡」。擁有此鏡後，本地的紅色鏡磚上將出現通路，前往紅嵐道。礙於篇幅有限，在此簡單解說整個虹鏡雲道的攻略順序。依序是找到紅嵐鏡→紅嵐道→拿到橙嵐鏡→橙嵐道→拿到黃嵐鏡→黃嵐道→拿到綠嵐鏡→綠嵐道→拿到青嵐鏡→青嵐道→拿到靛藍鏡→靛藍道→拿到紫嵐鏡（正好是紅橙黃綠藍靛紫的彩虹顏色序列），每個場景都不算太大，道路構造亦極為單純，多半沒有迷失方向的危險。最後便可從紫色鏡磚的通路前往天若宮門庭。天若宮門人見到楚歌這般凡人竟可來到此地，無不訝異，與前庭的天若宮女對話後，為首的三國奸賊司馬懿，年紀輕輕便心腸歹毒，完全不聽解釋就率領眾多天若子弟要拿下楚歌！

對司馬懿、天若門人之戰。此戰又給對方佔去極大數量優勢，天若群衆的接連攻擊加上司馬懿的術法擾亂，如果無法立即做出反擊，絕對會立刻面臨存亡的危機。司馬懿躲於群衆身後，瞄準不易，因此還是得先清除邊遭天若門人，才好針對司馬賊子下手，結束這場戰鬥。楚歌衆人與司馬懿戰得平分秋色，蜜兒卻因妖系體質而受天若術法重挫，疼痛哭泣，司馬懿見機不可失，擅自決定使用天若禁招，就算殺不死楚歌等凡常人類，至少也要把蜜兒拉下去作伴！情勢愈發不可收拾，天若執法蘇靈韻、莫千千與掌門水鏡先生司馬徽（皆為前作登場角色，十年後無不受到司馬懿之陰險陷害）先後到來，制止紛爭。楚歌講出他與姬風結識的整個過程後，水鏡先生肯定衆人皆非惡徒，於是透露瑤甄確實待在天若宮內，只要到東籬院就能找到她。



■雖然不受天若宮歡迎，但總算是救出瑤甄了

天若宮

天若宮大廳

西籬院　天若宮前庭（大門）　東籬院

紫嵐道

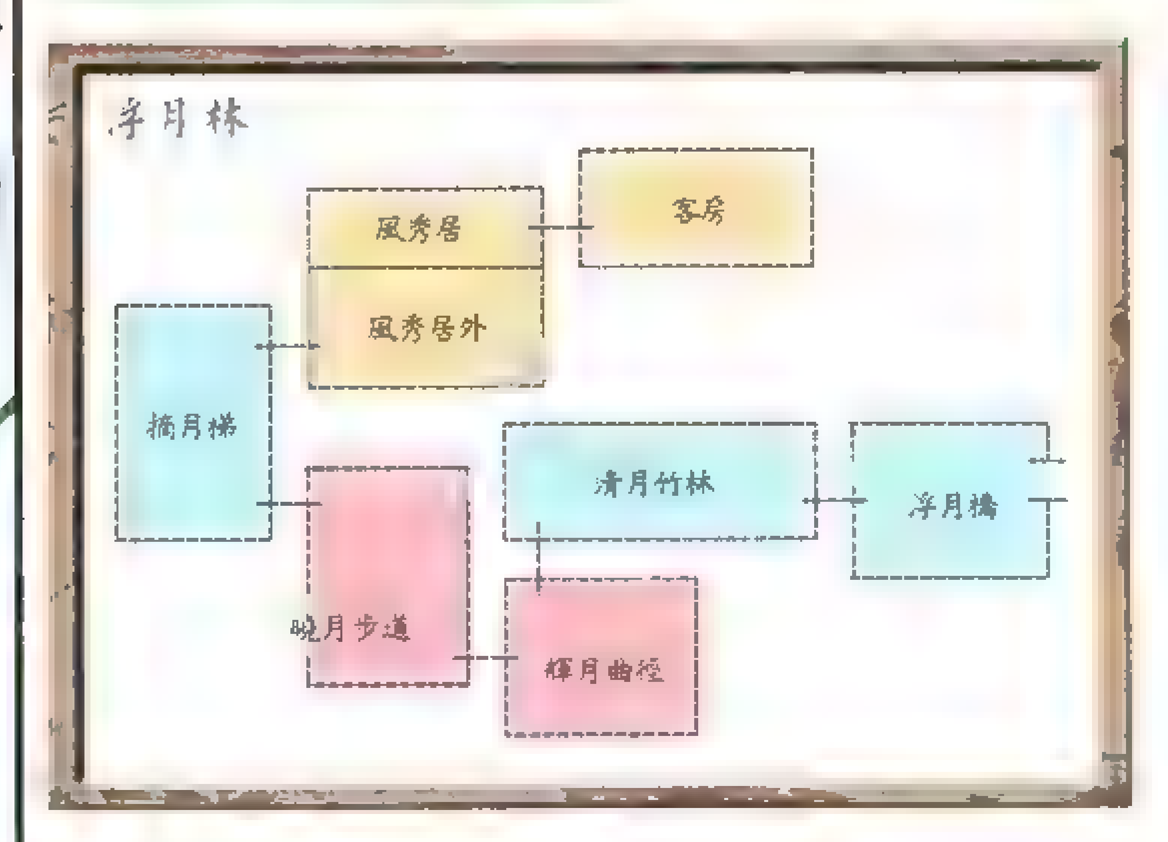
黃嵐道　紅嵐道

橙嵐道　虹鏡雲道　青嵐道

靛嵐道　綠嵐道

飛仙隱道

浮月林會姬風



經水鏡先生指點，眾人在東離苑與瑤甄上演感人的重逢戲。從壽春到徐州，如果不是姬風一再協助，大夥兒也無法度過這麼多的難關，楚歌心存感激，想前去姬風住處向他道謝，順便騙一頓免錢飯來吃。與公主相談甚歡的徐庶（前作主角養父，同樣是慘遭司馬懿荼毒的倒楣人），給予楚歌一隻紙鶴，帶領他們找到姬風的住處。天若宮的現階段劇情就此結束，有空閒的話可到裡頭逛逛，能見到前作要員之一盧冰年幼時天真可愛的模樣。如果沒有其他事情，便可離開天若宮，在大地圖上走個幾步後，紙鶴將自動飛出，指示姬風住處浮月林的位置與入口，離天若宮是近在咫尺，稍微休息準備後請前往浮月林內找尋姬風。

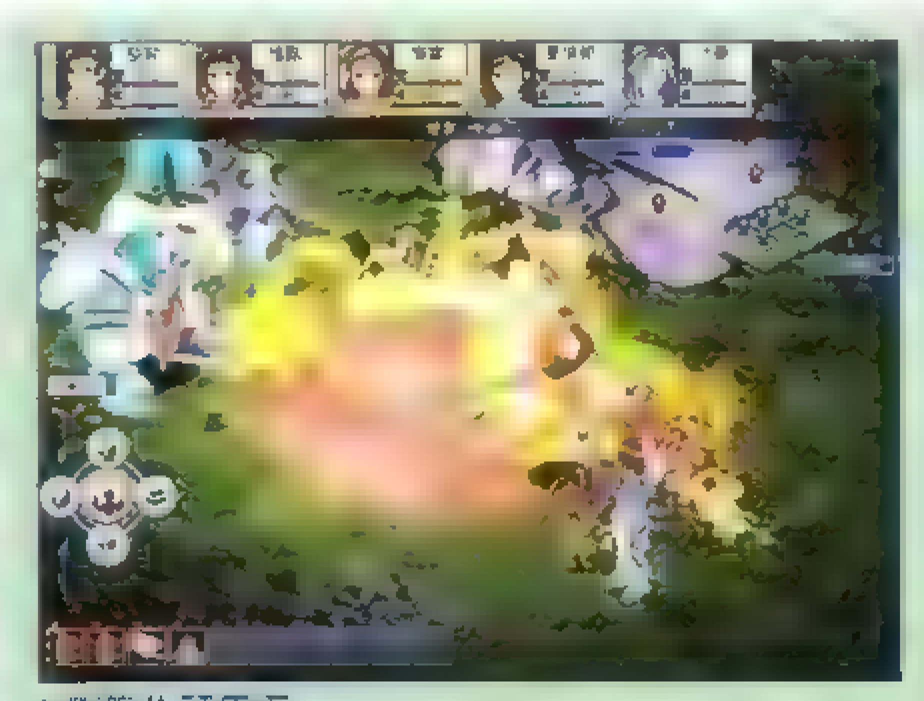


這面貌猙獰的獄鬼王跟蜜兒竟是兄妹

想當然爾，浮月林內又是個天然迷宮。蜜兒在此應劇情需要沉睡不醒，不過她還是會參與戰鬥。竹林道路都是單行道，直直朝著西邊走就行，最後抵達摘月梯場景時，前方看似沒有通路，其實只要把畫面往上捲動，再使用玄刁的跳躍技能來移動，就沒有卡關的問題了。跳至浮月梯北側一平台上，楚歌與夏侯翎發現傳說中能帶人回到過去的反古星魂鏡，急於解開過去謎題的夏侯翎搶起此鏡，卻讓躲藏其中的老妖四眼翁被迫現身。四眼翁看見蜜兒，表情萬分緊張，原來蜜兒是因他疏失才意外流落人界，讓楚歌給撿到；四眼翁害怕鬼王懲罰，也躲來人界，利用姬風住處的強大結界來隱匿行蹤。這一現身，也引動冥界鬼王之一獄鬼王的注意，魔力無邊的牠穿越空間限制，馬上就出現在楚歌眼前，巨大的身軀與驚人的威勢，盡展王者氣概。視楚歌等人為螻蟻的牠，唆使兩名部下來戰，要將蜜兒奪回！

對牛頭、馬面之戰。這對地獄雙煞的體力值都有十萬左右的水準，更棘手的是牠們的攻擊會導致中毒，旦身染毒性，每回行動就會倒扣大量體力，比被牠們給打到還要痛！只要中毒後千萬別貿然搶攻，應該設法以回復招式或者藥物解毒，才能降低傷害，繼續作戰。雖然勉強打退牛頭馬面，但獄鬼王隨手一揮，已讓楚歌重傷，命如風中殘燭。蜜兒見娘親危險，開始向鬼王耍賴，原來兩人的關係是兄妹，而頗重親情的獄鬼王無法招架蜜兒的攤功，有求必應，所有人安然逃離死劫，蜜兒也繼續留在楚歌身邊，獄鬼王此行唯一的收穫也只有把四眼翁帶回鬼界，相信日後還是有機會見到這老糊塗的。

越過浮月梯，眾人終於到達姬風的住處。楚歌這才曉得姬風年方二十五卻早已成婚，妻子姜秀嵐柔賢慧，兩名子女姬軒（黃帝愛將風後轉世，與應龍是戰友）、姬霜（實為養女，黃帝摯愛鳳曦的轉生）更是聰明懂事，頗讓楚歌訝異，兩代主角就這樣在此戲劇性的會面了。再來，請各位讀者進入風秀居內，與姬風聊聊這段日子以來的遭遇。經過姬風說明，楚歌才知他前往天若宮的時候，呂布大軍圍困劉備與曹軍於蕭關，急需救援，姬風決定要與楚歌同往蕭關，待天明後立即動身。結束對話之後，請離開風秀居，轉向客房，先睡個一晚好好補充體力吧！



對戰牛頭馬面



姬風之住所

前往蕭關

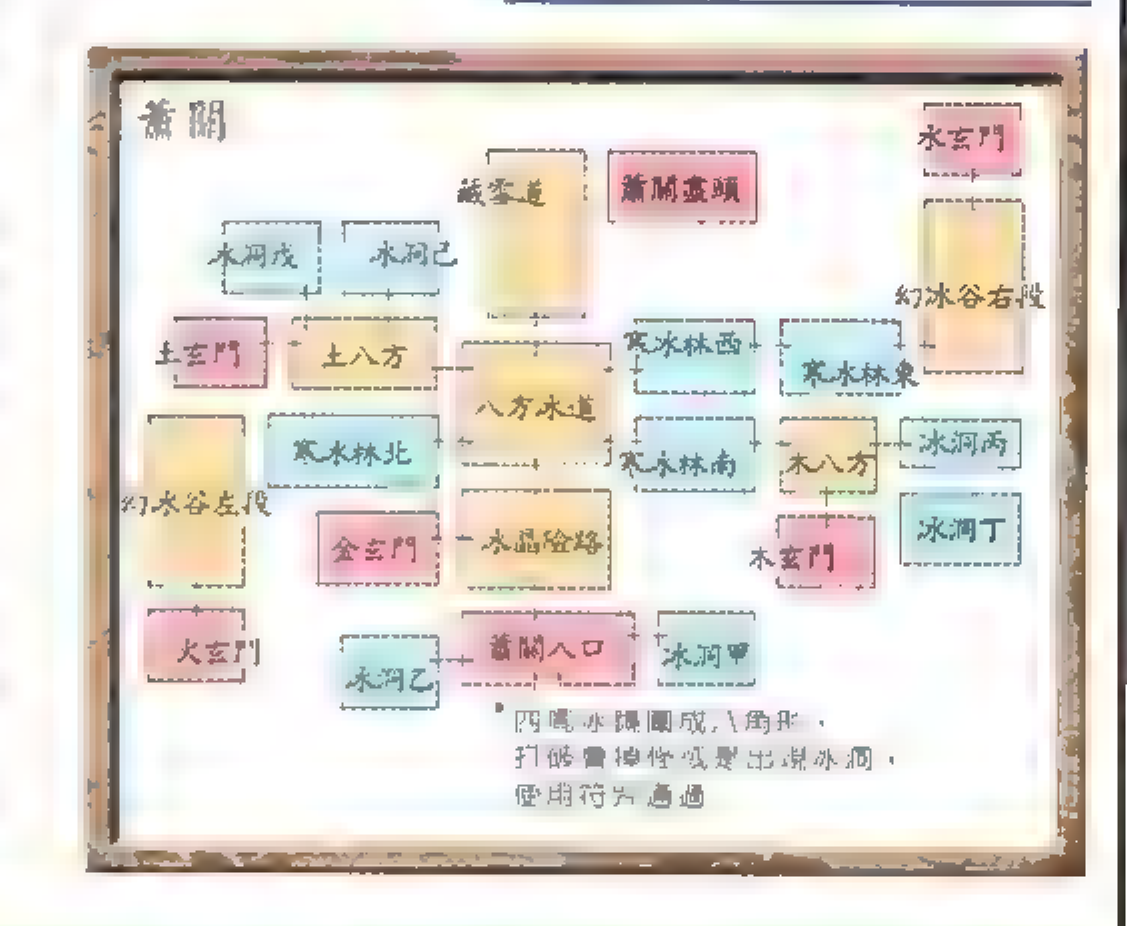
隔天清早離開客房時，夏侯翎已提前起身，向姬風求問星魂鏡的修復法，在沒有結果之下，眾人終於全部聚集，準備奔往蕭關。蕭關入口位於洛陽與小沛之間山道的中央，確認隊伍狀態周全後，就可入內救人。在蕭關入口處，奇異陣法鎖住去路，此時讀者們得陪楚歌與姬風再玩過去曾與杜晏玩過的結印小遊戲，只是這回圖形更加奇怪，排列的數目增多、記憶時間也縮短，難度相對提高不少。蕭關結印小遊戲最多得記住六種的花紋組合，同樣建議各位只記顏色會簡單很多，別硬要去記那些複雜的圖樣，成功通過結印小遊戲後同樣可獲得額外贈品，但就算失敗遊戲也會繼續進行下去，無法再度挑戰。結印完畢，寧生殿的魔獸轟（前作姬霜的召喚獸之一）特來攔路，如果不教訓一下怎麼能前進呢？

對轟之戰。轟的攻擊多半都能貫通前後排，容易讓後列隊友受傷，是比較不好應付的地方，其他部分倒還沒有太大威脅性，就算專注於回復，支援武將姬風的單發攻擊同樣也能重創轟，如果能再讓前鋒的強力攻擊搭配於連擊中，那就更是事半功倍了。結束戰鬥後，楚歌會再獲貴重道具「破冰錘」，此乃解開蕭關入口奇陣的必備道具。拿到冰錘後，請依左上→上→右上→右→左的順序調查入口處的五片冰壁，就能將之敲碎。其中在敲碎左上、右上兩片冰壁後，得與浮月林中曾對陣過的牛頭馬面再打一次，總共要戰上兩回，撐不住的話可以先離開蕭關前往各大城鎮中投宿治療，再行挑戰。敲碎所有冰壁後，會出現上方與右方的兩條通路（出口不算在內），請先往右側的冰洞1內救出張飛，他是影響之後攻略過程的關鍵。

救出張飛後，就能開始深入蕭關中。蕭關是遊戲至今最大型的迷宮，而且通關條件詭異，雖然要到蕭關盡頭很簡單，但如果各位讀者不滿足兩個條件，那麼就算到盡頭也不會碰上任何事件。這兩個條件分別是：1．救出張飛、關羽和劉備（先救張飛才能救出劉關二人）2．於金、木、水、火、土五玄門中打倒五旗首。



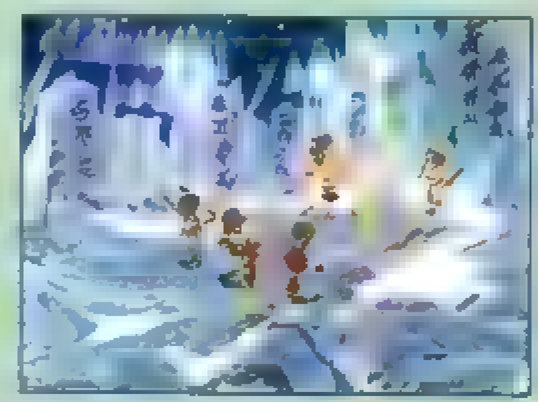
這個遊戲只要記顏色就會簡單多了



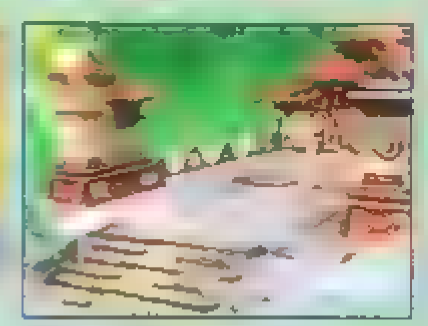
蕭關盡頭戰張祭

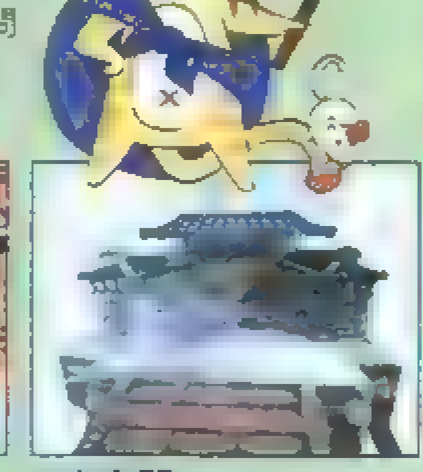
五玄門分布在蕭關迷宮的四個角落，而且必須按照金→木→水→火→土的順序一一打下，比方說，要是還沒打敗金旗，那麼即使跑到木玄門或其他玄門也無法看到五旗出現，同理亦可套用在其他玄門的攻略上。所以請按照順序尋找，不要以跳躍式的進行法來玩。五旗首的實力都相當強橫，除水旗防禦力較差所以比較好打之外，都是不容輕忽的強敵，結束戰鬥後如果體力不濟，就該暫時離開蕭關，待休息過後再回來繼續進行。完成救人與破五旗的任務後，請到蕭關盡頭，自然能見到始作俑者。蕭關盡頭的走法很簡單，從入口處朝北直直前行，很快就會到了。於蕭關盡頭等候楚歌的，是在壽春沒有死成的暗行七君之異術君，張祭。仇人相見自是分外眼紅，除以刀劍問候，也沒有好好坐下來談的餘地了！

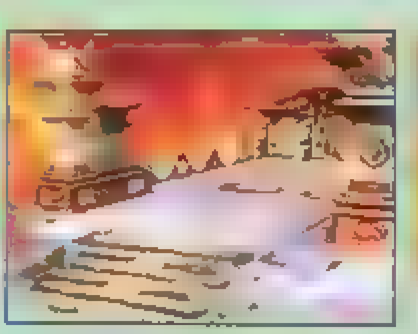
對張祭的二度戰鬥。張祭的弱點與在壽春相同，置門都在體力缺乏與防禦力偏低這兩處，加上遊戲的設計似乎也沒有要在此特別為難各位的意思，所以總歸一句話，張祭的強度與五旗比起來並沒有高明很多，打人是痛了點，不過他也必定擋不住我方隊員的火力齊發，很快就得俯首稱臣。一向對實力頗感自負的張祭，對失敗之事感到無比羞憤，不惜自損精元施展憶心術，首當其衝中招的夏侯翎，連帶波及楚歌眾人迷失在她的過去回憶中⋯


張祭施展憶心術⋯


金玄門


木玄門

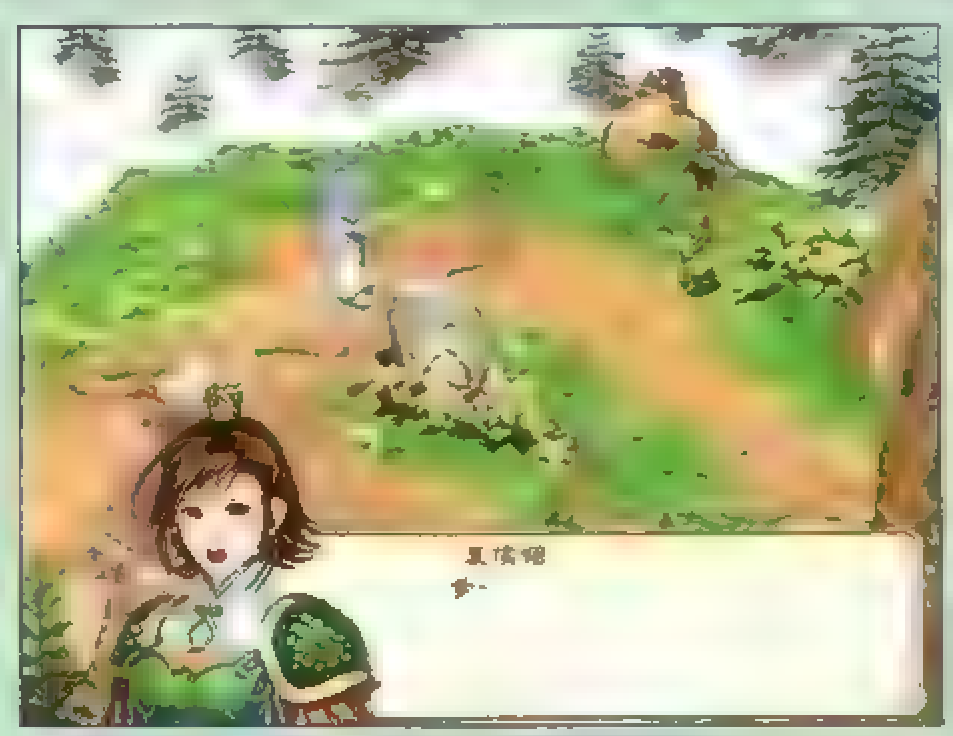

水玄門


火玄門


土玄門

夏侯翎的回憶

眾人來到崆峴幽林，在夏侯翎的回憶中，看到試盡各種方法的夏侯申，最後只有相信神怪之說，要拼盡老命爬往傳說中無人能登上的崆峴山頂，求助此地仙人，看到這兒，杜晏露出雖為難的表情，還是得繼續往山上而行。登至翻天岩（過去與韓靖過招之地），夏侯申終於找到仙人，但那仙人打扮、談吐和長相根本就和楚歌身旁的杜晏是一模一樣！不忍見夏侯申悲痛欲絕的杜晏，決定與他下山。明明身在蕭關卻在轉眼間置身深山中，楚歌與同伴們大感不解，只有夏侯翎跑進前方的小屋裡，先跟著她去探個究竟吧。屋內，夏侯申費心照料重病的幼年夏侯翎，然而病況全無好轉跡象，愈發嚴重，愁得肝腸寸斷的夏侯申離開屋中，夏侯翎也隨後追出，總之就先跟著這兩人走吧。



眼看著親爹消逝於人間，夏侯翎悲痛萬分



夏侯申想盡辦法要救小夏侯翎

回轉夏侯翎居處，杜晏以渡命之術將夏侯申的生命力轉授與年幼的夏侯翎，看得此時的夏侯翎悲憤落淚，數箭要向杜晏射過去，但當然是白費工夫。夏侯申耗盡生命，欺騙小夏侯翎要隨杜晏去修仙，便急忙離開屋中，留下難過的小夏侯翎也追了出去，這時候各位讀者能做的，還是只有尾隨而行啦。到崆峴幽林中，夏侯翎親眼看到父親因生命盡失而化為煙塵，悲痛莫名，而過去的杜晏嗅到火災氣味，再度下山，受仇恨鼓動而失去心智的夏侯翎也緊追杜晏要將他殺之後快。下山到崆峴幽徑，小夏侯翎被前來尋杜晏晦氣的惡賊放火困住，哭喊不休，救火本領高強的杜晏雖及時趕到滅掉火勢，卻無法化解夏侯翎對他根深蒂固的誤解，夏侯翎終於瘋狂了！楚歌見她行動已失準則，也只有以武力相阻。

對夏侯翎之戰。夏侯翎的體力值並不高，使用招式也泰半是專對單體攻擊，力道兇猛威脅性卻普通，依我方現階段能力，打起來也不會太過吃緊，還是早點以多重連擊來停止她的盲目之舉吧。夏侯翎雖然戰敗，但她的憤怒未曾稍減，杜晏知拖得越久越是讓張繇有機可乘，決定兵行險著，親自承受夏侯翎的利箭穿心！就在夏侯翎自認大仇已報的同時，張繇的法術也因受術者心願完成而解開，使張繇遭到逆向力量衝擊，身心皆受鉅創！

蕭關盡頭，回神的楚歌與姬風才曉得能在受術期間未受偷襲，全是因為冬使帶著護凰血族來支援，方能全身而退。冬使見張繇被自身術法搞得氣血倒流，樂得不禁大笑，稱是仇恨得以一雪，手起刀落了結張繇的殘命！韓靖為張繇之死感到氣憤，畢竟張繇是呂布得意助手，雖與他有仇恨但也不希望他就此死去，冬使譏笑韓靖的復仇意志原來不過爾爾，隨後拿下面紗，讓楚歌與韓靖大大震驚，冬使居然是本應投河自盡的沈嫣！這會才知道罵錯人的韓靖，感到無地自容，急急地離開蕭關。沈嫣大仇得報，也欣然離開，楚歌雖想追上他們兩人問個清楚，但夏侯翎與杜晏昏迷不醒，還是該先到許都找吉平先生才行。



張繇受到重創

冬使竟然是昔日被黃巾賊綁走的沈嫣！



幸好杜晏完好無傷，也化解了夏侯翎對他的誤解。

司馬懿再掀風波

火速趕回許都的吉平屋內，與吉平對談要他救治夏侯翎與杜晏。經過診斷後，吉平面有難色，與眾人退至屋外，楚歌本感不解，稍後才知杜晏根本毫髮無傷，一切都是為了要博取夏侯翎的原諒。不願自討無趣的楚歌，轉往客棧要買酒慶祝。來到客棧內，與小二問問酒價，驚聞一罈要兩百兩，讓楚歌難下抉擇。這個選擇事關良心值與某些隱藏要素，建議讀者們花點小錢多買些酒。買完酒之後，一名天若宮人前來，請求楚歌將天若掌門司馬徽所託之物轉交姬風，楚歌離開後這人才現出真面目，竟是司馬懿喬裝！而更大的陰謀也正在暗處醞釀著。

買完好酒，就該前往嘉德殿，參加曹操設立的慶功宴。經過皇宮迴廊時，楚歌將天若包袱交給姬風，姬風一看面露異色，隨即向楚歌辭別，要趕往阻止另一場人間大禍。進入嘉德殿，走往皇帝寶座，就能看見曹操與劉備正等候楚歌前來。郭嘉報告近況，江東孫策竟於日前身亡，曹操也準備偕同劉備揮軍下邳，徹底殲滅呂布勢力。楚歌想到韓靖可能與呂布同赴戰場，沉痛的心意也難以理解，苦悶下於宴會中狂飲，醉得不醒人事，再醒來時已躺在客房，聽宮女說是瑤甄與海棠扶他來休息的。兩女對自己情深意重，楚歌深感虧欠，想先找海棠聊聊，請到宮中的涼風亭去。



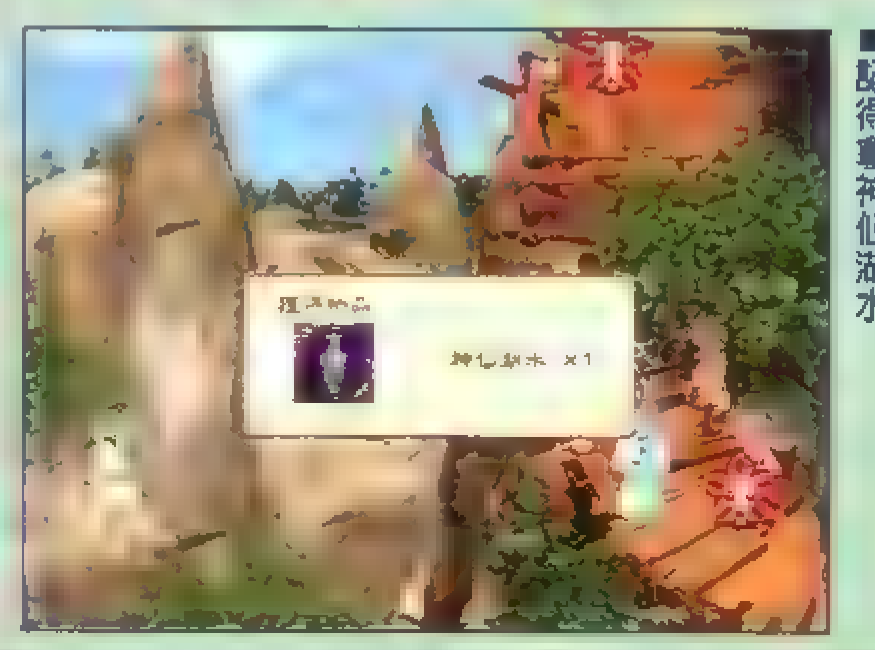
暗行七君中的智慧君即為郭嘉

在涼風亭與海棠講完之後，便該到吉平先生屋中關心杜晏的傷勢康復得如何。楚歌見杜晏生龍活虎，應該沒有大礙，此時門外一名天若宮人拖命進入，楚歌問他昨天才剛把東西交付，怎麼今天就受重傷，這才知道原來是司馬懿搞鬼，要陷姬風進死亡危機中。此事刻不容緩，可惜目前線索不足，只能先到洛陽城收集情報，在離開許都前夏侯惇奉命加入楚歌陣營，要同往下邳，但他對於繞路去救姬風一事亦不表意見，默默認同。急急趕到洛陽城，在洛陽東巷的市集內又見紅夜與白樺正和死對頭真平道人起爭端，自然先是上前相助。打退真平道人的戰鬥很簡單，不需要大書特書，在結束後白樺提到他感覺洛陽西郊妖氣大盛，姬風可能就是前去該地。紅夜白樺加入後，離開洛陽城，就能在洛陽西方不遠出看到新的入口，能通往古棧道，請先進入。畫面也會轉到七星坪，帶各位讀者看看年輕時趙雲與諸葛亮的英姿。

洛陽西棧道中，有許多步行無法通過的道路，還是得請玄刁幫忙，使用跳躍技能才有辦法繼續前進。此地不會遇上高難度的魔王戰，對付普通怪物也無需顧忌太多，給他轟下去便是。棧道的盡頭，是風景優美的湖泊，楚歌在此見到姬風以傳言之術留下的最後訊息，要眾人速速回頭，此去生死成敗端看天意，不希望楚歌眾人涉足其中，另也告訴楚歌此湖應當就是神仙湖，要記得帶些湖水走。對於姬風無微不至的體貼，楚歌感動落淚，紅夜則是不顧後果要闖，卻是觸動姬風所設障去，所有人都被送出神仙湖。無計可施只有離開此地，前往下邳辦正事，而在棧道的出口前會遇見行色匆忙的趙雲，雙方交會結識，然後就可離開古棧道。次回目標下邳的位置，是在射日坡南，小沛城的東北方。



陽東巷的市集巧遇紅夜與白樺



記得拿神仙湖水

下邳
白門樓頂
陳宮營帳
破軍道前
谷林彎道後段
破軍道中
破軍道後
弩旗坡
白門樓
北河邊營帳
泗水水道
谷林彎道前段
下邳入口
西河邊營帳
咖茶坡西
咖茶坡東
東河邊營帳
泗水樁左
泗水樁右
張遼營帳
泗水源

楚歌傷感戰火無情

於下邳入口，正好碰上郭嘉與荀彧在討論戰略。原來呂布身旁的愛妾嚴氏也屬護凰血族，以美色誘惑，妖言鼓動呂布大興兵馬，才能把他逼到這般絕境。郭嘉請託楚歌先往泗水源頭破壞河堤，圍住呂布進退之路，並控其兵力。沿著陸路持續行走，就能找到泗水源頭，但要破壞河堤似非易舉，因為呂布麾下武將高順就在此把關。對高順之戰。對方兵強馬壯，正似霸香之戰中經常遇到的武將戰。如果懶得多打，運用廣範圍招式可省掉很多時間，也降低受傷的風險。擊敗高順之後，兩名兵卒惶恐地拜託楚歌與夏侯惇要害他們失職，楚歌更聽見他們自稱來自召德村，難道會是丁爺爺與蔡婆婆的兒子嗎？然而未待楚歌喊停，夏侯惇切菜般的快刀已送兩人歸西，楚歌為此深感憤怒，夏侯惇懶得多解釋，便離開隊伍繼續進行曹操交付的任務。楚歌哀痛地埋葬兩人，也將河堤成功破壞，將繼續朝呂布本陣前進。

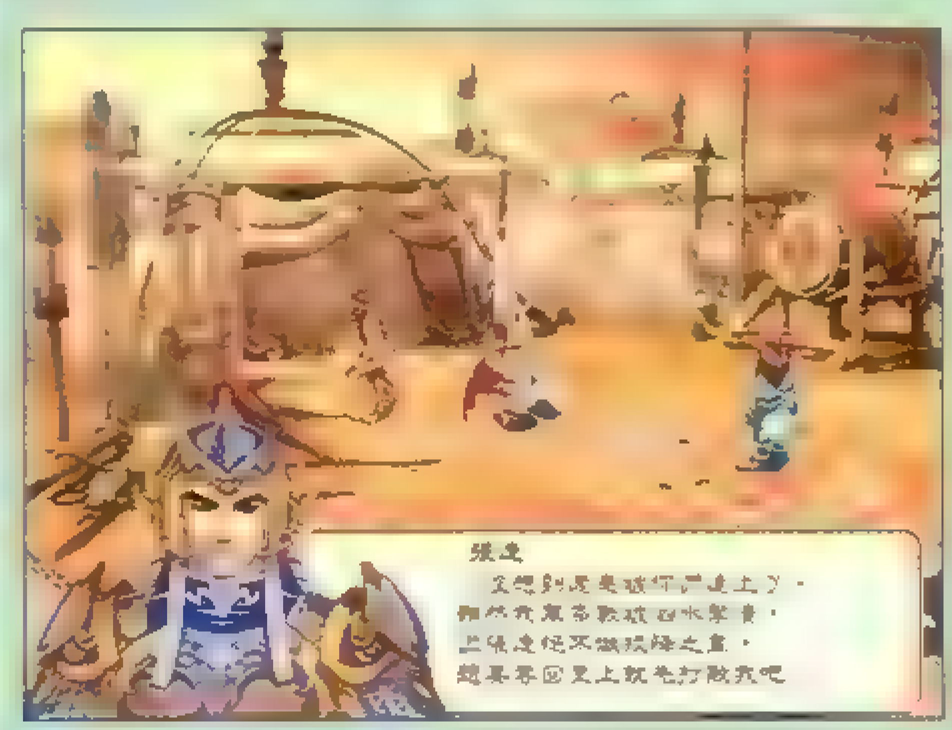
我不懂…離開村子，難道家人的心情錯了嗎？
戰場將一個個家庭拆散，戰士卻永遠只能浴血向前…
百姓心中真正的渴望，成為遙不可及的夢想…
這場亂世，究竟還要持續多久？
也許蔡爺和夏侯將軍說的不錯，我並不適合戰場……

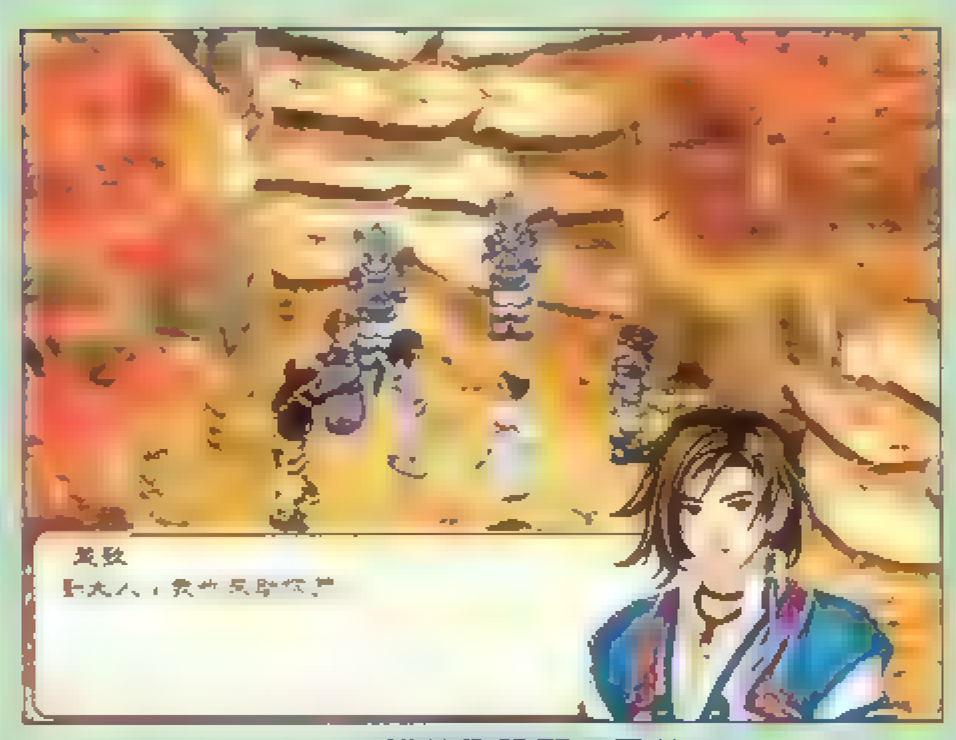


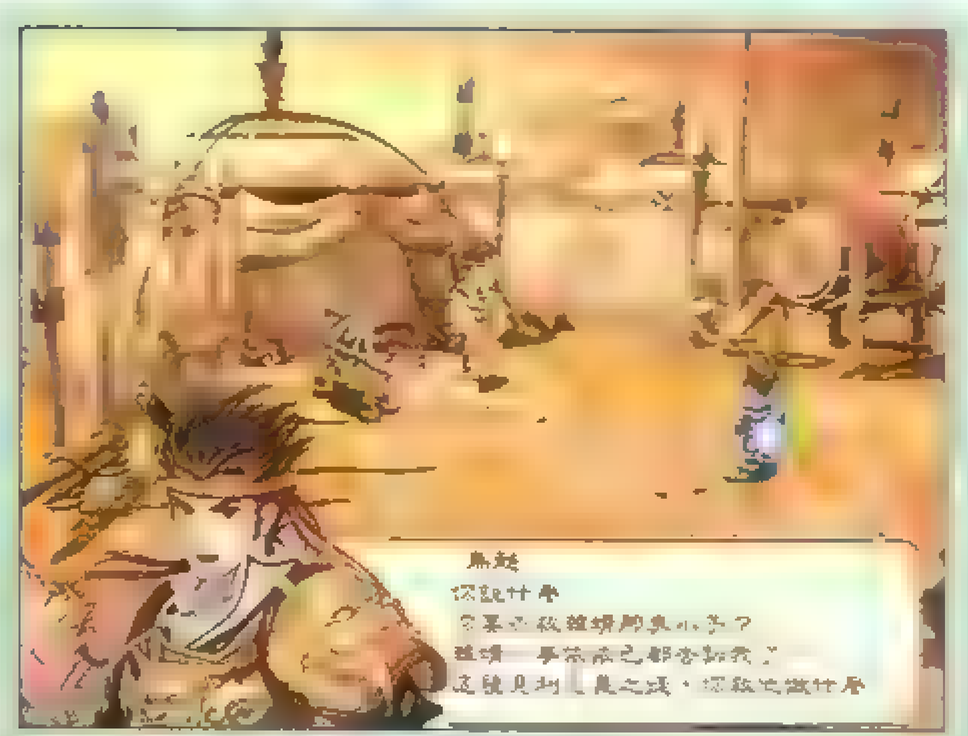
楚歌遇上召德村民的兒子，但無情的夏侯惇就痛下殺手，令楚歌悲憤之餘，更加痛恨亂世戰火的無情。

對戰張遼

才剛離開泗水源，隨即又見到劉關張三兄弟被呂布智將陳宮所困，危機當頭，還逢趙子龍英勇來救，楚歌也乘勢參入戰局。對陳宮之戰。總之就是常見的對武將戰，難度雖然不低，但重點也不外乎幾個：保持體力，維持攻勢，先殺小兵，再取大將。擊退陳宮後，眾所期盼的趙雲終於加入我方行列，以協力武將的身分與眾人共同作戰。接下來回到谷林彎道前段時，場景西半部已因泗水潰堤而產生積水，可以利用游泳的方式繼續前進。游過泗水水道，請先找尋張遼的帳營，否則無法繼續引發後續的劇情，在張遼陣內，楚歌終於找到失蹤多日的獻帝，但張遼也不可能輕易放開獻帝，雙方只好以武見真章！對張遼之戰。張遼雖然獨自上陣，但他的實力絕對不是前面那些靠著人數多在取人的那些小將所能夠相提並論的。張遼每招出手，如果是對我方單人幾乎可取其性命，對全體的話也能讓我方全員受到不輕的傷害，總之久戰就是不利，最好採取速攻戰略，並以玄甲陣強化防禦力，盡可能在我方不支之前就先把張遼給放倒。擊敗張遼後，趙雲見此人武藝高超又忠心為主，不忍殺之，放其離開。


終於找到獻帝


解救劉張關三兄弟



馬超不願借出赤兔馬讓楚歌營救韓靖

與馬超商借赤兔

獻帝脫困後也堅持要跟隨楚歌，一同討伐呂布。途中，獻帝聽聞馬聲，建議楚歌先去找馬超討取呂布的赤兔馬，加快腳程，才有機會救出韓靖。請找出陳宮帳營，馬超軍團就在該地打紮，馬超見楚歌平安無事，相當高興，但聽到楚歌想借赤兔馬去營救韓靖，即刻變臉，並大喝除非是能打敗他，否則絕不借馬！對馬超之戰，馬超的本領有多強，相信各位讀者都曾經見識過，如今要親自與他對壘，壓迫感之強自然不在話下。此戰的結束方式有兩種，一是打敗馬超，二是拖過一段時間，但千萬不能全軍戰死，那可是會導致遊戲結束的。要是有本事打贏馬超，可獲得大量經驗值與戰利品，如果實力相差太多，那還是專心防守到時間結束為上吧。獻帝出面說情，使得馬超依然交出赤兔馬，只是忿怒無處發洩的他，就這麼離開此戰場，要往洛陽救出姬風。獲得赤兔馬後，請朝白門樓方向前進，經過破軍道中、後段，再過英雄坡，就是此地的終點白門樓。經過英雄坡時，可見呂布兵馬死傷無數，敗象以現。戰得傷痕累累的韓靖不願撤退，但呂布自知今日難逃一死，於是希望巫宸帶走韓靖，日後重振暗行七衆，平定亂世。



呂布大勢已去，將平定亂世的夢想託付給韓靖

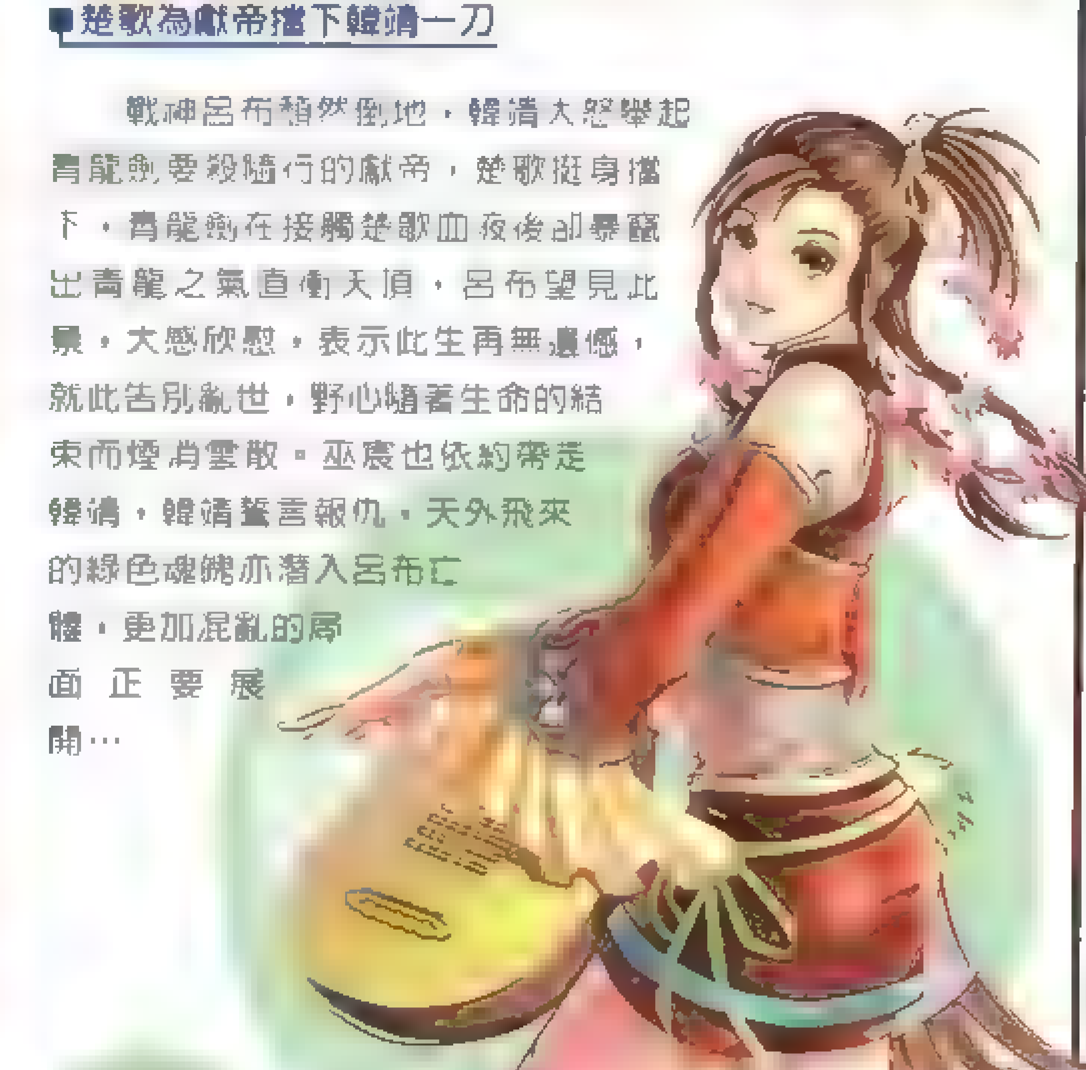
對戰呂布

畫面轉回白門樓下的楚歌這兒，接下來讀者們只要爬上攻城梯，就能與呂布決一死戰。開打前，還是提醒各位先醫治傷勢、補充真氣，並且更換路上找到的新裝備，再上白門樓。白門樓頂，英雄末路，傷重的呂布要光明正大與楚歌一戰，絕不投降！對呂布之戰。呂布的神勇大家都十分清楚，但在這場戰鬥中他的表現無法如往常般縱橫千軍，大概與張遼是同等程度，而且途中還會因傷勢爆發而降低他的能力，當然讀者們還是不可為此掉以輕心，呂布能力雖然弱化，但威脅性仍不可小覷，況且他的體力值比張遼高，還擁有與他同等的戰鬥能力，依舊有著將我方全滅的本領。隨時注意體力殘量，確定情勢許可再聯合所有同伴出擊，盡量早點將他打敗，免得戰局拖長再起變化。



楚歌為獻帝擋下韓靖一刀

戰神呂布頹然倒地，韓靖大怒舉起青龍劍要殺隨行的獻帝，楚歌挺身擋下，青龍劍在接觸楚歌血液後即暴竄出青龍之氣直衝天頂，呂布望見此景，大感欣慰，表示此生再無遺憾，就此告別亂世，野心隨著生命的結束而煙消雲散。巫宸也依約帶走韓靖，韓靖誓言報仇。天外飛來的綠色魂魄亦潛入呂布屍體，更加混亂的局面正要展開…



楚歌受賞還鄉

漢朝聯軍迎接獻帝回到許都，楚歌等人也自動被送回嘉德殿上，省去一趟無謂路程。郭嘉言韓請帶著青龍劍、玉龍璽投靠河北袁紹，亦慫恿袁紹以爭奪天下霸權為目標興兵南下，首當其衝的就是曹操勢力。這些爭權奪利的戰鬥對楚歌而言已無意義，他主動向獻帝表明想回召德村。受封賞之後，想起沈嫣曾在下邳說過會在許都客棧等候楚歌，現在也該是找她一同返鄉重建的時候了。到客棧之後，接近背對著門口的沈嫣，與她對話，將受賞榮歸的事情讓她知曉，心中感動的沈嫣情不自禁抱住楚歌，但楚歌頗覺尷尬，轉個話題說要帶沈嫣入宮觀賞觀賞。沈嫣入隊同行後，便可前往嘉德殿內的左客房。剛走進客房，就看到杜晏在與蜀兒搶東西吃，看他們兩寶鬥完，再被海棠暗示性的誘惑一下後，請前去調查床鋪，睡個一晚吧。入夜時分，輾轉難眠的楚歌，腦海裡全都是海棠的動人倩影，真的就起身要去找她，期待著香豔的際遇。

行經皇宮中庭，楚歌聽見獻帝與瑤甄正竊竊私語，靠近一聽，得知瑤甄對楚歌已暗許芳心，獻帝打算湊合兩人早日完婚。駭人的主角威能，讓楚歌走到哪都是無往不利，可是心意還拿不定的他，利用被兩人發現的機會，委婉拒絕了瑤甄的愛意，雅量極佳的瑤甄亦無強求之意，請楚歌先回房休息，待明早再好好歡送他。深夜，所有人的心情都相當複雜。強忍悲傷的瑤甄向夏侯翎傾訴心中的痛，楚歌也為著三個女孩對他的好而感到難以取捨，整夜無法安眠。起床後，請走到嘉德殿上找獻帝告別，獻帝則請瑤甄與眾人隨行，出外散心。再來就可以動身返回睽違多時的召德村。

衣錦還鄉，本是值得慶賀之事，但楚歌看見的，卻是與當年黃巾賊血洗召德村時同樣的煉獄現實。逃過一劫，卻難逃第二劫的村人皆死盡，走到村中央時，楚歌親眼看著瓶兒斷氣，內心有如刀割！擔心母親安危的他，急著回到自己家裡確認。但家中空無一人，恐是遭人殺害或擄走。楚歌又出外對著空無一人的草原吶喊，希望母親應他話，卻毫無回音。隨後來視的馬超，兇嘆暗行七衆幹出此等殘忍勾當，就連楚歌也對韓靖徹底絕望了！



睡不著的楚歌起身要去找海棠



楚歌無意間聽到公主對皇上傾訴她愛慕著自己



沒想到回到家鄉卻是這幅景象…





拜訪孔明

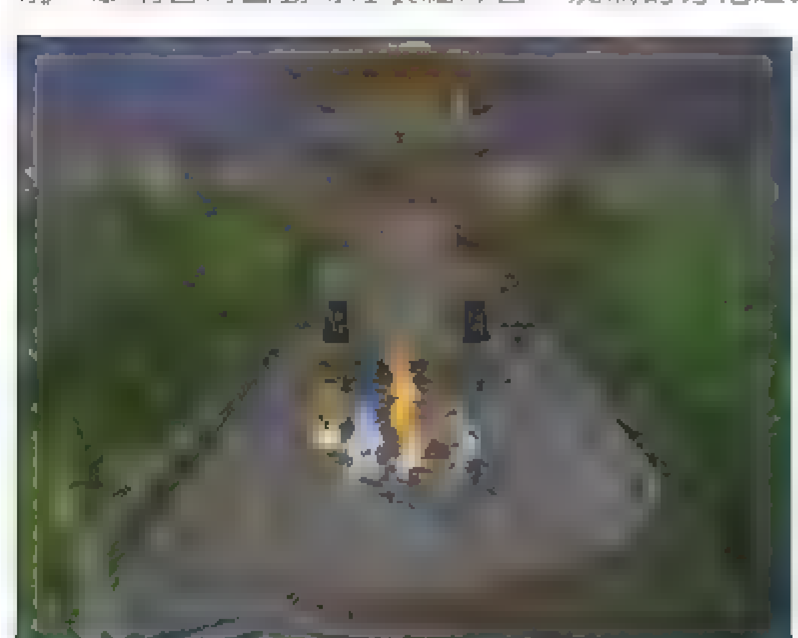
稍後，沈嫣離開隊伍，要向主人何后回報。楚歌也痛下決心，要返回許都協助曹操與獻帝，讓犯下諸多罪行的暗行七眾徹底消失。回到許都時，波濤又起，本應與楚歌交好的曹軍將領曹洪，卻帶兵要捉拿剛進城的楚歌！將曹洪部隊擊退，雙方繼續僵持，此時夏侯惇前來，竟是掩護楚歌等人進入將軍府

避開眾人耳目進入曹操將軍府，累積許多怒氣的楚歌，質問郭嘉為何要誅殺包括吉平在內的眾多忠良，還為大家冠上反亂的罪名。郭嘉緩緩道出，這是為欺騙袁紹的第一步，讓對方以為漢朝情勢已亂，才敢大膽出兵南進，吉平也是自願為國犧牲。郭嘉更指出要擊敗兵馬眾多的袁紹，唯有破壞其人和地脈，或許隱居的傳說高人諸葛亮能提供戰略，而趙雲也自願帶路，加入隊伍。然而心情亂糟糟的楚歌，想前往碑亭祭拜為國犧牲的人們。

碑亭入口在許都街道的西北角。來到碑亭，發現獻帝早在此閉目祭拜許多忠誠英魂，看著夜空飛舞許多螢火蟲，每每認為這是往生者們對人世的思念與牽掛。傷懷過後，馬超離開，眾人也該前往臥雲榻。串場的劇情顯示出沈嫣已經潛入袁家，對韓猜佯裝陌生，分明是來挑撥離間。臥雲榻的位置大約在許都的南方偏西處。請稍微整理裝備後入內闖關吧。孔明得知楚歌前來，對他的特殊身分與命運頗有疑慮，派出年幼（？）的百玥去試試楚歌的功夫。走到八卦陣前，百玥裝傻以白狐型態測試楚歌的善心程度，未料唯利是圖的楚歌一心就想扒百玥的漂亮皮毛去賣，這會兒樑子結大，白玥於是叫出三名部下～洗心革面的愛心義三人組，聯手攻擊楚歌等人！

對方擺出特殊陣型「愛心正義陣」，在尚未解決劉大、關二、張三等人前若貿然對百玥出手，攻擊傷害將原原本本奉還，相當可怖。打敗百玥後，這頭狐狸精立刻奔向前來此地的孔明懷中，哭訴遭到楚歌欺侮，無論鳳兒怎麼安慰也沒有用

也不知孔明是有心還是無意，起手施展八卦陣欲將楚歌永遠封死，毫無保留！幸有趙雲前來保護，說明楚歌亦為姬風好友，且本性良善，怎可殺之。孔明不語，轉身回屋。進入孔明居中，跟孔明交談，他會將所知盡數相告，指出支撐袁家的人和之脈就在白馬寒書，但袁家亦無可能將如此重地任意放人前去觀光，必有重兵看守。再來，就請前往白馬寒書。離開臥雲榻前，劇情會再自動帶往袁紹陣營。沈嫣的分化之計成功，看清局面的袁熙反遭排擠，明白真相的韓猜則處處袒護沈嫣，內部開始產生極大歧見。



碑亭對忠誠英魂的無限傷感





楚歌才踏入許都就被兵隊包圍



依依早已潛入袁家挑播離間

白馬潭迷宮

白馬寒潭的位置，是在大地圖的極北之處。進入寒潭區域中，沈嫣、關羽等候多時，一同加入楚歌隊伍（關羽身分為協力武將），要直闖深處毀掉地脈。白馬寒潭迷宮大部分屬於水域，必須以游泳方式前進，速度緩慢，且隨機遇敵的方式更無法加以迴避。首先到二柱泉晶間，一定要游到東側通路處被晶柱擋下，出現提示訊息，才能繼續玩下去，請勿漏失這個重要關鍵。確認必須找出兩顆水晶打開通路後，請各位讀者分別游往二柱泉晶間的南、北兩方通道，各自可找到左右對稱的虎泉晶；當然想拿這些重要物品不可能全無代價，必須打倒顏良、文醜這兩位袁紹麾下最強武將。文醜屬於一般硬漢，單打獨鬥特強；顏良就比較特殊些，練有硬氣功，防禦力奇高而體力值極低是特色，這時使用暗器是最快速有效的手段。

取得左、右虎泉晶，再回到擋路的 柱晶前，楚歌會自動使用物品，開啟通路。繼續往東游，沿路看到許多叉路，相信大家都會有不好的預感。果不其然，下個目的地的場景名為「四柱泉晶間」，顧名思義，就是得找到四個泉晶，才能開啟通路。四個泉晶分別是白牙泉晶、黃牙泉晶、藍牙泉晶、紅牙泉晶，必須折返方才經過的數條岔路中，才能找出；唯一幸運的是過程中不必再對付像是顏良文醜那樣的猛將。話說回來，這可憐的兩人竟被游泳路過的關羽一刀宰殺，真是比演義還慘，阿彌陀佛。收集四個泉晶齊全後，按照同樣步驟解開擋路的晶柱，就可繼續前進。在白馬寒潭的最深處，鎮守人和之脈的是位名為汨羅的妖精，她無意通融，我們也只有無奈動手了。對汨羅之戰。此戰中最引人注目的，就是她身旁有四顆冰晶，會協助她攻擊我方，以普遍性的戰鬥觀念來說，很多人會急著把煩人的冰晶解決，但此戰中最大的陷阱，就是冰晶每碎一顆，汨羅的能力值就會提升一階段，從剛開始不痛不癢的傷害，到最後逼近呂布的程度，相當可怕。建議您最多把前面兩個冰晶擊碎就好，方便瞄準汨羅，能力提升兩階段的汨羅還不至於有太大的威脅性，必然能在短時間內輕鬆解決。


打敗汨羅

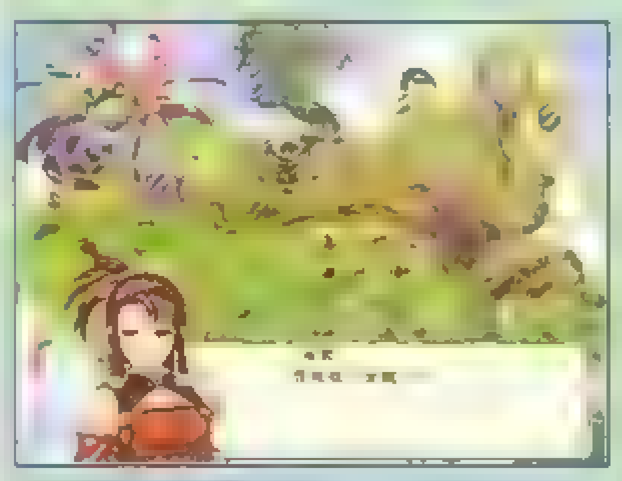

白馬寒潭屬水域迷宮



送楚歌回許都醫治

汨羅護脈失敗，袁熙趕到時脈象早被沈嫣毀掉，來晚一步。痛恨沈嫣多時的袁熙，此時決定拋開原則大開殺戒，鐵了心腸要置沈嫣這名禍國妖女於死地。這時將倒死亡的汨羅竟搶先動手，為思慕已久的袁熙盡最後一分力，義出劇毒，楚歌卻自當肉盾全部吸收，立刻昏迷倒地，可見毒性之強！局面演變至此，袁熙不願多追究而離去，眾人則要將楚歌送回許都醫治。失去楚歌領導的隊伍，急返許都覲見殿，請與獻帝對話，他決定請當今天下醫術最高明的華陀前來宮中，不計代價救回楚歌生命。話畢，再前往殿內的左客房，將楚歌安置於床上休養。海棠見楚歌中毒甚深，心急如焚，捨身親自為楚歌吸取毒素，怎知才微微接觸嘴唇，便已被毒得全身發寒、虛弱無力，未過片刻即昏迷倒地。

夢中，海棠亦與楚歌同樣進入帝苑，見到黃帝。黃帝不忍見海棠一再受宿命折磨，然而海棠執意要救楚歌，黃帝似知宿命難違，將解毒靈藥聚生珠交予海棠，也一併把最後的古神殘卷交給她，所有的前世秘密終於解開，楚歌、海棠正是今世的應龍、女魃。華陀受請至皇宮內，幫楚歌看診時感到奇怪，他的毒性全解，全然看不出曾經身中劇毒。楚歌對諸事同樣樂觀以對，重得前世記憶的海棠卻顯得嚴肅沉悶。


海棠欲替楚歌吸出毒素卻反為毒害


敬請期待攻略最終篇喔～


群雄爭霸
三國群英傳 ONLINE
官方攻略包 VOL2
包包附贈
[群雄爭霸攻略本福袋]一只
驚豔
全新舞、歌姬等
轉職令隨機附贈
【攻略內容大綱】
系統需求與操作說明
君臣名將新人物介紹
各職業以及新增小兵及小兵轉職完整資料
國戰介紹
武將技、必殺技與特殊技介紹
遊戲相關任務及最新版的任務解法
遊戲新地圖與城鎮傳送位置
遊戲中出現的新怪與頭目敵人並增加武魂武將資料
開卡100點（使用期限2006年8月31日止）
包包附贈黃金萬兩＋護衛兵轉職令（群雄爭霸攻略本福袋）
3 本攻略所附贈之100點點數限首次開卡使用，此點數不得轉讓，請注意。
遊戲設定資料一切以實際遊戲內容為主，本書提供之資料僅供參考
遊戲新幹線
智冠科技股份有限公司
宇峻奧汀



樂[illegible]

在晚餐長桌前選擇以輸入密技。輸入密技只能使購買單上出現這些物品，玩家仍需付錢才能買到東西。

[illegible]	[illegible]
U63B2A	Gonk Droid
R840JU	PK Droid
KF999A	Battle Droid (Security)
987UYR	Battle Droid
EN11K5	Battle Droid (Commander)
DH382U	Droideka
PP43JX	Royal Guard
92UJ7D	Padme
H35TUX	Darth Maul
F8B4L6	Clone
19D7NB	Geonosian
LK42U6	Battle Droid (Geonosis)
XZNR21	Super Battle Droid
PL47NH	Jango Fett
LA811Y	Boba Fett
A725X4	Luminara
DP55MV	Ki-Adi Mundi
CBR954	Kit Fisto
EUW862	Shaak Ti
14PGMN	Count Dooku
ZTY392	Grievous' Bodyguard
SF321Y	General Grievous
ER33JN	Clone Ep III
BHU72T	Clone Ep III, Pilot
N3T6P8	Clone Ep III, Swamp
RS6E25	Clone Ep III, Walker
MS952L	Mace Windu - Ep III
VR832U	Disguised Clone
A32CAM	Darth Sidious
L54YUK	反判裝甲兵
BEQ82H	后冠
NR37W1	愚蠢的爆炸
L449HD	無敵大爆炸
IG72X4	大爆炸
SHRUB1	扇子
PUCEAT	茶杯
LD116B	小發現者
RP924W	有八字鬚
YD77GC	變成紫色
MS999Q	使物件有黑色輪廓
4PR28U	無敵

新

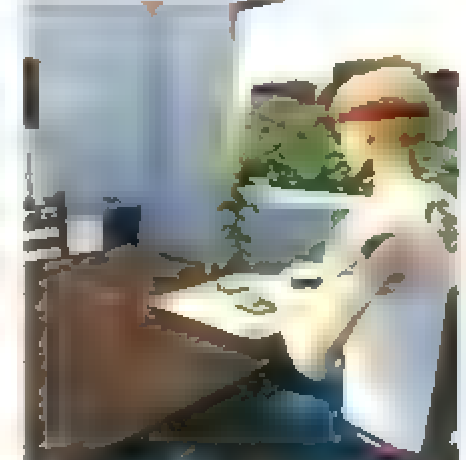
★無限金錢大法

首先在安裝的資料夾內找到資料夾"/singles/config，並用記事本打開"game cfg"以進行編輯。然後找到"money"這個字，並將它改成"999999"或任何你想獲得的金錢數字。必須注意的是，這個檔案中有許多"money"，而所有的"money"都必須統一更改。

先將原先的檔案備份起來

資料夾裡

★人際關係解鎖



在安裝資料夾內的「Singles\Gamelogic\」資料夾內找到檔案「glActivites.agl」，然後將所有 relationship requirements 改成「o Enjoy」即可。

迅

★無敵大法

首先，安裝遊戲，然後在SYSTEM文件夾下找到名為SWAT GAME的配置設置文件，打開另存，看不懂沒關係，用翻譯軟體，仔細看，有一處 EASY－－－0、5 NORMAY－－1。0 HARD－－1。5 具體記不清 這是各難度下的傷害值，全改 0。0，這樣就刀槍不入了，但你還是會降移動速度，但不會陣亡。

★功能對照表

對不同的地形點擊右鍵會有不同的功能表。

對地面		
FALL IN	跟隨	
MOVE TO	移動到	
COVER	掩護	
	STING GRENADE	隊形展開扔手榴彈
DEPLOYDEPLOY	DEPLOY CS GAD	隊形展開扔催淚瓦斯
	DEPLOY FLASH BANG	隊形展開扔閃光彈

對著門的時候	
STACK UP	檢查門把，看看是否上鎖了
OPEN & MAKE ENTRY	開門並清場
OPEN，BANG，&MAKE ENTRY	開門，扔閃光彈並清場
OPEN，GAS，&MAKE ENTRY	開門，扔瓦斯彈並清場
OPEN，STING，&MAKE ENTRY	開門，扔手榴彈並清場
MIRROR UNDER DOOR	在門下使用探鏡
BREACH & CLEAN	使用C2炸門後衝入並清場
PICK LOCK	使用工具開鎖
DEPLOY	DEPLOY WEDGE 隊形展開塞門鎖
	DEPLOY C2 隊形展開使用C2炸門
	DEPLOY BREACHING SHOTGUN 隊形展開使用霰彈槍破壞門鎖

對武器、廢物點擊右鍵	
SECURE EVIDENCE	保全證物

美

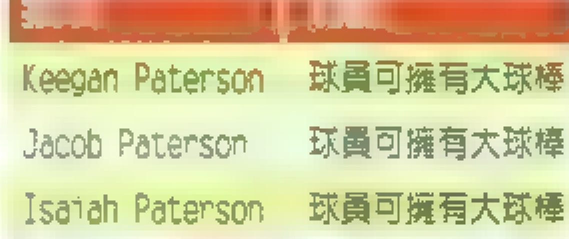
★創造球員解鎖

創造球員時，將第一個名字和最後一個名字如密技所寫的輸入即可。在5個mvp模式可以使用這些密技。

"NEVERLOSE" "SIGHT"	Unlocks the Green Jersey (a k.a The St. Patrick's Day Jersey) for the Boston Red Sox
"KATIE" "ROY"	解開所有mvp的獎勵

★獲得大球棒

創造球員時，在輸入名字的地方輸入「Isaiah Paterson、Keegan Paterson或Jacob Paterson」，這樣球員就會擁有大球棒，可用大球棒打出全壘打或安打。



Keegan Paterson	球員可擁有大球棒
Jacob Paterson	球員可擁有大球棒
Isaiah Paterson	球員可擁有大球棒



★指令碼

在遊戲中按［~］並輸入以下指令碼即可。

behindview 1	開啟第三人稱模式
behindview 0	關閉第三人稱模式
open <map name>	當你想轉地圖時輸入 "open <map name>"

★地圖名稱

輸入地圖名稱前 輸入 "open" 再輸入地圖名稱即可，例如要玩單人地圖，就按 "~" 輸入「open SP-Hotel」。另外，多人對戰地圖是「MP-xxxx」、單人任務地圖是「SP-xxxx」。

單人任務地圖名稱	多人對戰地圖名稱
SP-ABomb	MP-ABomb
SP-ArmsDeal	MP-ArmsDeal
SP-AutoGarage	MP-AutoGarage
SP-Casino	MP-Casino
SP-ConvenienceStore	MP-Courthouse
SP-DNA	MP-DNA
SP-FairFaxResidence	MP-FairfaxResidence
SP-FoodWall	MP-Foodwall
SP-Hospital	MP-Hospital
SP-Hotel	MP-MeatBarn
SP-JewelryHeist	MP-PowerPlant
SP-RedLibrary	MP-RedLibrary
SP-Tenement	MP-Tenement
SP-Training	MP-Training
swat_splashscene	



仙境傳說
RAGNAROK BATTLE
WWW.SOFT-WORLD.COM
FIGHT! RAGNAROK 格鬥版

COSPLAY 道具製作入門講座 第二彈

撰文：Milon

各位讀者大家好～一陣子沒與大家見面了，其實不是筆者偷懶不繼續寫，筆者可是時時想著道具教學的內容啊～無奈的是那時剛剛好遇到了筆者人生中重要的考試，在家母的愛（笑）之下只有含淚放下筆了，專心K了好幾個月書，如今一切都過去了考試的緊張心情也隨著放榜煙消雲散了。熱鬧的暑假過去了，不知大家在暑假的瘋狂中玩得快樂嗎？想必是充滿歡樂的吧！OK！回到正題，現在就開始第二次道具教學講座～出發囉！

這次的cosplay道具製作講座要介紹的是「道具製作計畫」，在上一篇的教學中我們談過了製作道具常用的工具與材料，這次的講座將針對製作道具的事前規劃，與過程作一個有系統的介紹。實際製作時需面對的有這四項問題：設計、材料、工法、質感…等四個項目。而在計畫階段需解決的問題又可以分成：分析、材料收集、工具採買計畫、如何攜帶、如何收藏…等五個項目，詳細的規劃這9個項目那幾乎是沒有可以難倒各位的問題了，我再強調一次，有計畫的施工不但可以節省錢財還可以在短時間內完成各位想要的道具。下面我會針對這9個項目作詳細的介紹，讓各位讀者可以清楚的了解事前規劃的好處。

我們先對計畫的部分作個說明步驟

分析→材料[illegible]→工[illegible]→[illegible]



[illegible]道具詳細的觀察。它是什麼呢？是武具？飾品？盔甲[illegible]多是武器類，所以就以武器來作說明

A 道具類型分析

1 有著細長的手持部位，兩端或有刀刃、裝飾…等，像是長柄大刀、槍、戟、法師杖。這類的武器有個特點，就是長度很長需要考慮到攜帶與收藏方面的問題，也由於攜帶不便，所以是否做成可以拆卸的形式，或者是做成可以摺疊的形式都需要詳加計劃。

2 刀劍類的武器有著手持部位較短、刃身長的特點，彎刀、大刀等都算在刀劍類，製作這方面的道具，質感的展現與細部雕刻的技巧，深深影響著道具的擬真度，看似簡單的直刃刀，其實在磨製刀刃時能否又直又利的磨出，也在考驗著製作者的耐心與放樣技巧。

3 或許有人會覺得很奇怪，巨劍不也是劍的一種嗎？為何獨立來談呢？其實巨劍雖然是劍的一種，但是在設計上與一般的刀劍有很大的不同，由於巨劍的劍身都很寬也很厚，以一般的道具製作方式常常會在握把與劍身接合處斷裂，要避免這現象得靠減輕重量，採用骨架法、中心挖空法…等工法製作，以減低在揮動時中間貫穿棒的受力。太輕太軟的材料很容易遭風吹斷，在COS時如果您手中的劍遭風吹斷了，那真是一件掃興的事。

4 弓箭

弓箭類的武器可以用一大塊三夾板直接鋸出，也可以拼板的方式合成，基本上COS用的弓箭不應考慮彈射的可能，因為這是很危險的，如果要做出拉弓的效果，弓弦可以用彈性線，拉起來很輕鬆也不會有誤射的危險。箭基本上就是一根木棍加上箭頭與羽尾，箭頭需要另外製作，棍的部分可以去美術社買現成的。

5 鈍器

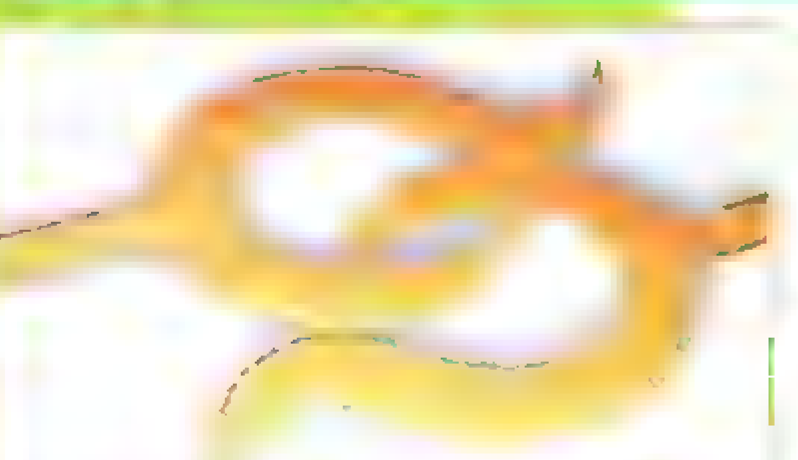
斧頭、槌子這類武器都有個很細的柄，體積巨大的上部，製作上與巨劍很像，重點都在輕量化上，棍身也要盡量以一體貫穿的方式，不要接合。這類的武器體積都不小收藏方面要多費心力。

6 其他類

像是爪勾、手裡劍、苦無等，這些就沒有一定的方針了，最主要就是盡量設想使用時的狀況。最須注意的是重量，原木削出來的武器道具固然堅固，但是在重量上令人不敢領教，挖空、做骨架，使用輕量材料都是有效的減重法，但減重之餘還是要注意強度，道具爆體是大家都不樂見的。



B 塊體分析



在分析完道具的類型後就要針對這樣道具切出矩形的大塊，所謂的矩形大塊就是將道具上的每一部分，分為：圓形、方形、三角…等，依材料的寬厚，在平面圖上分出俯視的矩形大塊，相對的在側向也要分出厚度的矩形大塊，如此就可確定道具的基本形狀，這些塊體需要比你鋸切後的形體稍大，但是也不可以大太多，因為這樣很浪費材料。


塊體組合範例





C 現成材料採用分析

在分出塊體後，我們還有一個步驟就是分析成品使用，一樣道具上的很多東西是可以買現成的，像是寶石、飾片、彩帶、繩飾…等，這些東西自己製作的效果比起現成的差很多，買現成的省時又省力。現成品的單價大多不高，推薦各位試試。購買的地點以永樂市場周邊為據點，種類非常多，有時需花一天去尋找想要的零件，沒事時抽空去永樂附近走走也會有意想不到的收穫。

材料採購

當分析完畢後我們就要開始計畫使用的材料。材料的選擇主要可以結構材與造型材兩種。結構材料就是起支撐作用，負責支撐整體重量，可以兼做造型的一部分。造型材，用在製作各種效果，像

人工材料，金屬材料。

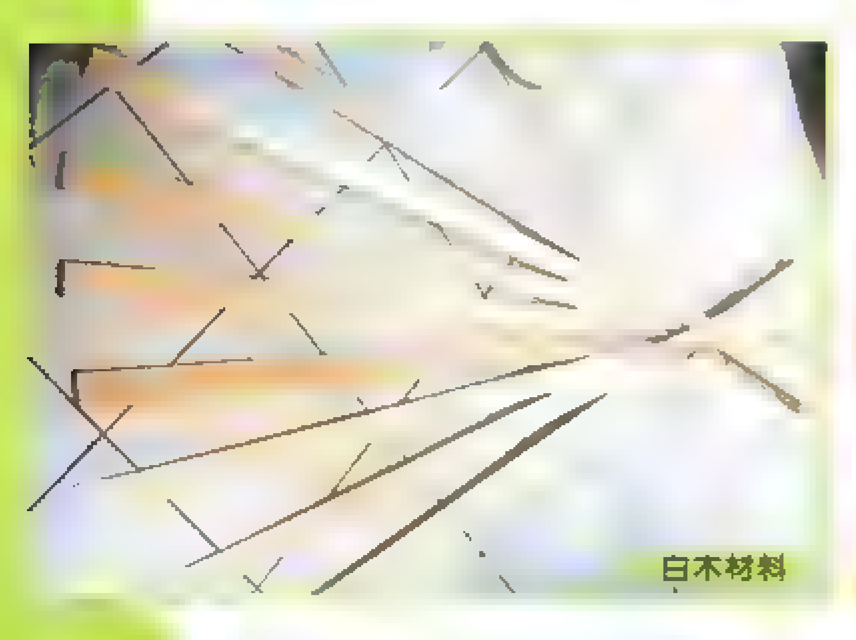
A 天然材料

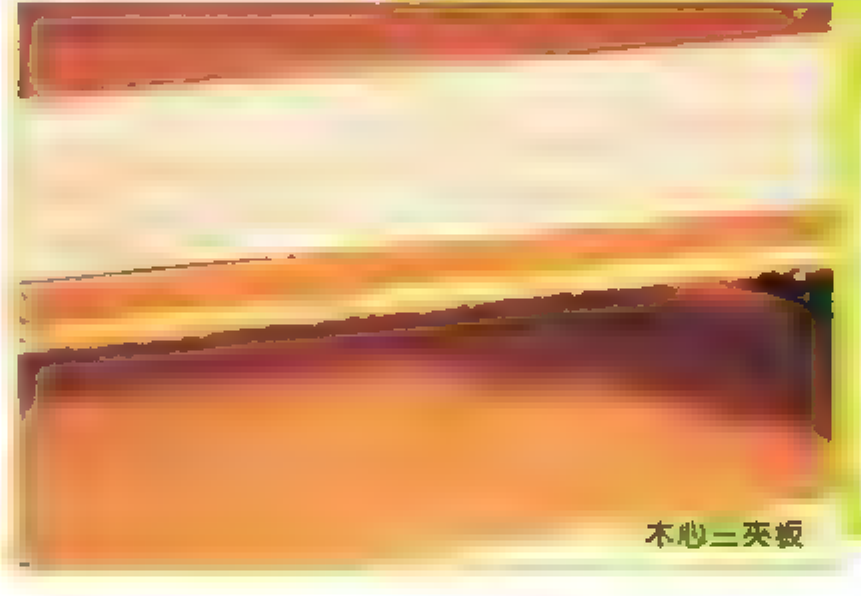
1 木材

木材是最常使用的材料，他的價錢便宜好取得，加工難度低，經過妥當的處理後木材的表面細度可以與塑膠相比，木材與其他的材料相互的接合性能相當的良好。最常用的材料就是白木，這種材料很輕但是又比飛機木有機械強度，價格也比飛機木便宜許多，250cm×8cm的角材大約50元。唯一的缺點就是不耐水，處理好的表面在上二度底漆前不可以碰水，否則表面會浮凸。在削的時候要注意纖維方向不然會削不起來，或是有如挖溝一般的挖起一大塊。木材還有一個特性，可以滴瞬間膠局部強化木材的硬度，如：刀尖、刀刃…等很容易因碰撞受損都可以使用滴膠處理，滴過瞬間膠的刀尖與刀刃是真的會傷人的，要注意！建議要用砂紙稍稍磨一下過利的部分。


木質薄板

厚度在3mm以下的木質薄板，由很多的薄片組成，可以用在增加厚度上。木質薄板纖維很粗要細磨不太容易，上過一層補土再研磨，性質會穩定一些，價錢很便宜跟床一樣大片的版材大約只要250～300元。


白木材料


木心三夾板

一般使用多是用木心板，板材也是大約如床一般大小，價格大約300～400。外層是由兩片薄板夾住中間的實心木條，當然多少會有空隙，也是在補土的處理上需多加用心的材料。



B: 人工材料

1 塑膠板

一般的塑膠製板材，加熱可以彎曲，冷卻後會定型，可以用吹風機加熱，以模型膠作為黏著劑。打磨方便，可以用耐水砂紙占水打磨，價格較高，1mm厚兩片裝要價160， 可以在模型店買到，適合少量的做造型，除非是要翻製模具的原形不然不建議大量使用。

2 風扣板

一種兩面有貼有紙皮的珍珠板，由於貼了紙皮可以直接噴漆，重量極輕，也可以彎曲不像珍珠板彎曲後會斷裂，全開的風扣板一片大約在250～300元之間，製作暫時性的道具很好用，但是如果是要收藏的話，耐久性可能不足。

3 高密度發包板

十分硬脆的材料，內部是很多的孔洞，一般是1cm厚，耐得住溶劑的侵蝕，可以直接噴漆，但是其表面不是平滑的，打磨也沒辦法，只有上補土再磨平，因其質硬可以填充在空洞的物件內部提供支撐，也有作為大型物件中間骨架的可能，但是較脆的性質[illegible]。

4 壓克力板

價錢很貴的材料，製作透明劍的好物料，很硬不好處理，無專業機具不建議使用。

5.金屬板

少用的材料，難處理、價格很雜，一般可在鐵窗店買到，因為少用恕不多做介紹。

結語

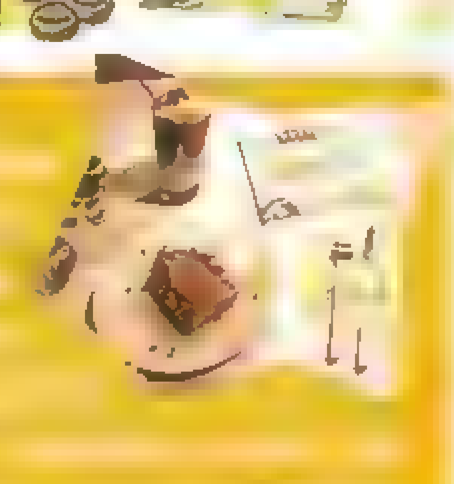




摩卡犬在日本關西地區已經是非常紅的造型明星，12隻不同個性的咖啡犬，不僅好喝又可愛，超現實主義的摩卡犬以及他的夥伴們也將帶給大家不同以往的歡笑！







摩卡犬和他的夥伴們

摩卡犬

摩卡口味帶有獨特的濃郁香味和酸甜口感是牠的特徵。個性溫和容易親近，不論大人、小孩都喜歡牠，是店裡的No.1。

藍山犬

藍山咖啡口味，是藍山中的極品No.1，擁有濃郁且高貴的口感是牠的特徵，像國王一般有點驕傲的性格，不進去牠不喜歡的杯子，且進熱水前還會將牠的披風和王冠先脫下呢！

巴西犬



巴西咖啡口味，恰到好處的苦味和濃郁的香味是牠的特徵。個性極積，超愛運動，但有時也會不小心被球打到喔！要小心牠在杯中胡鬧過頭喔。

夏威夷咖啡犬



夏威夷咖啡口味，強烈的酸味和香甜的口感是牠的特徵。個性熱情開朗，時而會扭腰來吸引你的注意，心情好的時候牠還會表演草裙舞喲。

特別綜合犬



特別綜合咖啡口味，是將最自傲和最驕傲的味道綜合。通常隨時都可以吵起來，要特別注意喔！

卡布奇諾犬



卡布奇諾口味，打發的奶泡和咖啡所組合成的絕妙口味。個性愛害羞，喜歡時髦，自尊心強，如果杯子不夠流行時髦，牠可是不願意進去的喔！

克里曼佳羅犬



克里曼佳羅咖啡口味酸中帶甜的口感是牠的特色。個性天真無邪，小任性，會在熱水中胡鬧亂事，要特別小心喔！

維也納犬



維也納咖啡口味，柔軟蓬鬆的奶泡非常美味。個性對於沒興趣的事物皆視而不見，享用前記得要把奶泡攪勻喔！

拿鐵犬

使用香濃牛奶製作而成的拿鐵咖啡口味。個性愛撒嬌，喜歡牛奶。一進熱水就馬上想出來，但不能讓牠馬上出來可是咖啡好喝的重點喔！

可可亞犬



可可亞口味，雖然不是咖啡，但可是非常有人氣，擁有香甜清爽的口感。個性穩重大方，但偶爾會我行我素。

美式咖啡犬

美式咖啡口味，不論何時都提不起勁，總是靜靜的沉在熱水中。推薦給個性淡泊，不習慣喝苦咖啡但仍想享受咖啡美味的人。

綜合咖啡犬



綜合咖啡口味，為美式咖啡中較溫和的一種。個性非常羅曼蒂克，如果在等待的時間中，你能唸詩給牠聽，牠會非常開心喔！

作者筆記

Nice to meet you!



JINCO
性別 女
血型 B型
生日 6月8日

[illegible]

[illegible]

COSPLAY



摩卡犬 周邊商品

••摩卡犬咖啡時光組•••

▶ (共4款，餐桌墊圖案不同

摩卡犬繪本＋馬克杯＋餐桌墊的組合

餐桌墊共有4種花樣，可選擇你喜歡的花色

發行商

定價 ¥ 含稅

＊餐桌墊花樣



••摩卡犬絨毛玩偶•••

▶ (大2款、小6款)

大、小兩款絨毛玩偶，大大的眼睛和軟綿綿的觸感，讓人愛不釋手的摩卡犬絨毛玩偶登場囉

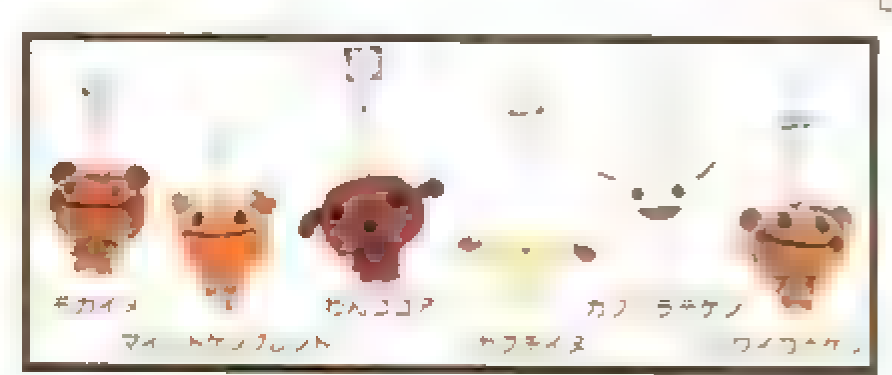
發行商

モカイヌS

マイ・トケン フレンドS

▲ 絨毛玩偶 大

定價 ¥ 含稅



◀ 絨毛玩偶 小

定價 ¥ 含稅

摩卡犬的音樂專輯
Cafe de RENBO



收錄新曲「大家來畫摩卡犬」的摩

喝口咖啡、聽聽音樂，平日的煩惱也隨之煙消雲散喔！

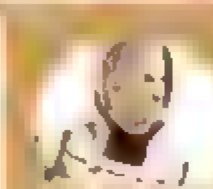
定價 ¥ 含稅

註 日本已經開始接受預購了，台灣也即將上市～敬請期待。

天堂II 精品區

天堂II3D立體紙模型

韓國限量原裝進口



女精靈戰士

運用基本的工具即可簡易的完成，您可輕鬆的將每片組件依裁切刀模拆解，再循編號順序黏貼進行組裝，製作出純手工又十分獨特的女精靈戰士立體紙模型。組裝成型後約55公分高，並附有二款髮型可供您自行替換，讓您女精靈戰士可擁有不同的造型。

共1 頁，全部共116片組件，含二款髮型可自己替換

新台幣380元

男人類戰士

由韓國限量原裝進口，為專利技術開發之3D立體紙模型。運用基本的工具即可簡易的完成，您可輕鬆的將每片組件依裁切刀模拆解，再循編號順序黏貼進行組裝，製作出純手工又十分獨特的男人類戰士立體紙模型。



內頁組件49頁143片組件，說明書

新台幣399元



假面騎士FAIZ

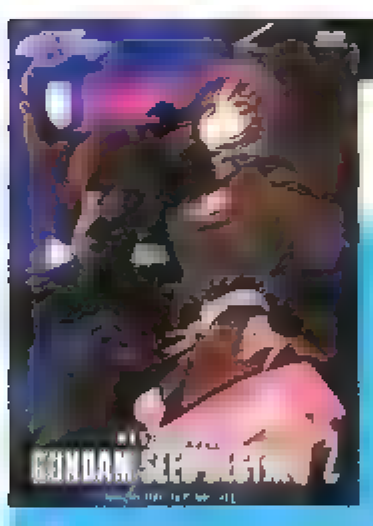
MASKED RIDER Φ'S

擺脫傳統的善惡二元論，沒有所謂好人壞人

衆多特攝迷期待已久的<假面騎士FAIZ>，將於9月18日中秋節起，每週日下午5:30於東森幼幼台播出。<假面騎士FAIZ>是平成騎士系列的第四作，以帥哥美女演員陣容大受歡迎，造型上，更擺脫了過去昆蟲動物的形象，而以希臘文字為象形，[illegible]不一樣的騎士，非常特別的是，對於當做邪惡的怪人一方，也有著很深刻的描繪。再加上<假面騎士FAIZ>提出了個相當有趣的構想主軸，敵人不是什麼邪惡組織的怪物，而是由人類突變而成的"[illegible]"，假面騎士則變成了一種戰鬥裝甲，只要穿上它，誰都可以變身成假面騎士，這樣一來，假面騎士就不只有一位，更驚人的是，劇中的[illegible]主角本人[illegible]。這樣有趣的設定自然吸引了許多特攝愛好者的支持。這部是沒有所謂好人壞人，只是在[illegible]的生存等難題而已，擺脫大家習以為常傳統的善惡二元論。此外，故事中另一個看點是在[illegible]，到底[illegible]在不知會變身的情況下[illegible]，一直[illegible]。在其他支線上，還有[illegible]就是[illegible]的人。

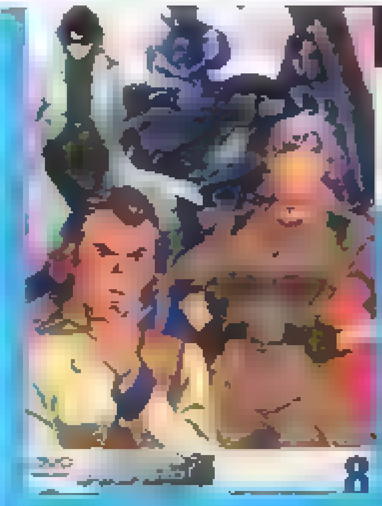


鋼彈SEED DESTINY



作者	福田己津央	收錄話數	5-6話
出品	群英社	總集數	2
版本	DVD	發行日期	已上市
發音 字幕	日文/中文	定價	600元

絢爛舞踏祭



作者	森邦宏	收錄話數	22-23話
出品	群英社	總集數	8
版本	DVD	發行日期	已上市
發音 字幕	日文 中文	定價	600元



忘却的旋律

作者	岡尾賞午	收錄話數	7-8話
出品	曼迪	總集數	4
版本	DVD	發行日期	已上市
發音/字幕	日文/中文	定價	380元

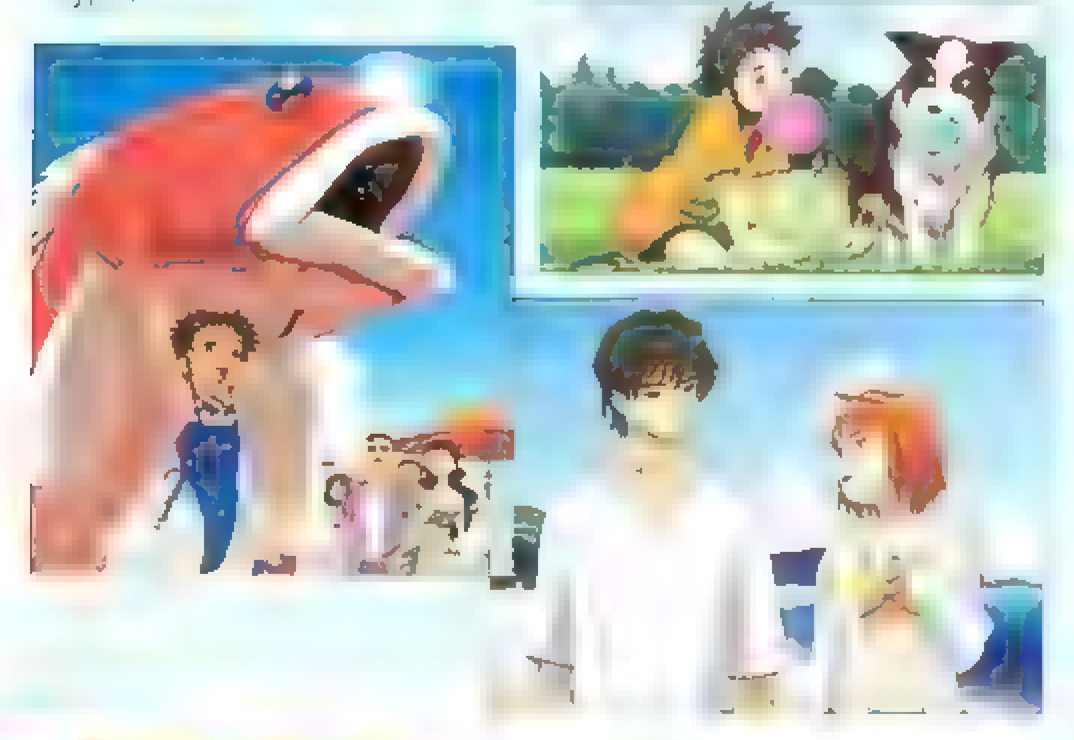
擁有稱為鳴弦的技巧，卻憎恨著旋律的戰士的美少女　遠音，輕視著不知道自己的旋律名，也不懂使用弓箭的牧歌。然而，遠音的出現，受到最大衝擊的竟然是山谷的擁有者，金谷蜜里。蜜里跟遠音的過去…。那天去找尋被叫作鬼的少年的小蜜里與小遠音，遇到了紅色頭髮的少女。

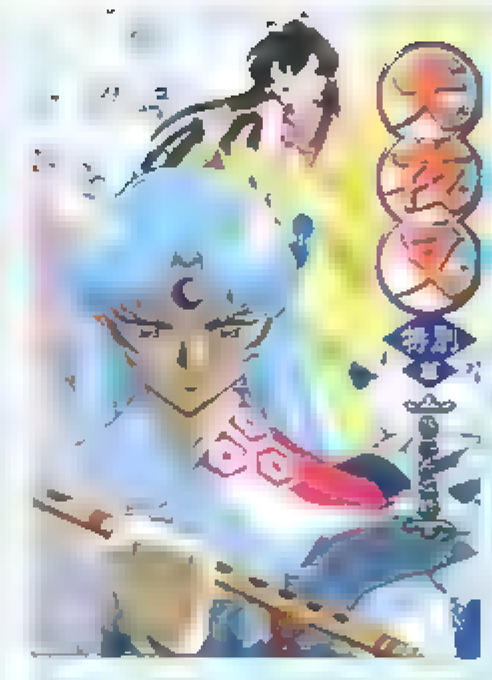


舞-HiME

作者	矢立肇	收錄話數	9-11話
出品	曼迪	總集數	4
版本	DVD	發行日期	已上市
發音/字幕	日文/中文	定價	480元

放暑假的時候，舞衣到了美星[illegible]打工，在另一方面學生會的成員們為了[illegible]來到這裡，舞衣[illegible]，[illegible]，但[illegible]。本來應該準備[illegible]了，但是大家卻還要補上家政課，總之在[illegible]的強力下，[illegible]竟然變成製作充滿愛情的蛋糕，真正的廚師是我爭霸戰，結果如何，實在很讓人不敢想像[illegible]。

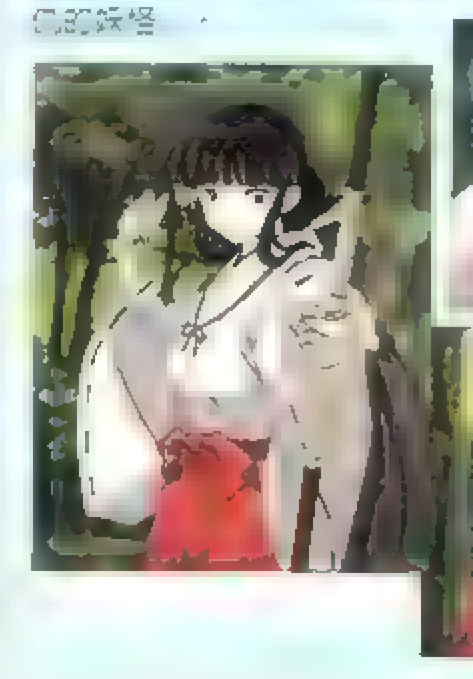


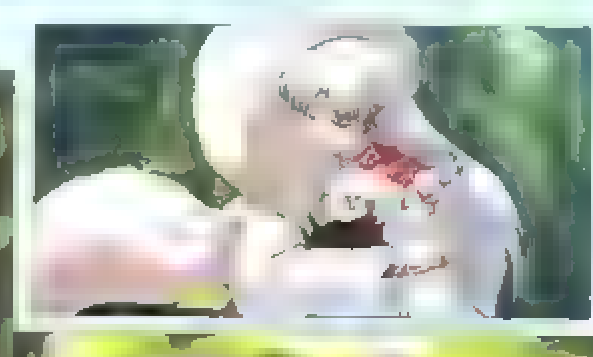


犬夜叉特別篇

作者	高橋留美子	收錄話數	133-148話
出品	曼迪	總集數	6
版本	DVD	發行日期	已上市
發音/字幕	日文/中文	定價	799元

犬夜叉一行人來了一座尼姑庵前，發現有名叫姿羅的尼姑竟然死後遺體失蹤，並且發生了邪氣匯聚以及不明原因爆炸的離奇狀況，而這名叫姿羅的女子竟然出現在殺生丸面前，並且表示要替他完成心願，原來姿羅為了愛殺生丸，不惜在臨死前把自己獻給了魑魅魍魎，因而可以得到重生，並且為殺生丸完成心中願望，然而姿羅費盡心機搶到了鐵碎牙，殺生丸卻不想領情。不過最後從姿羅身體出現的，竟然是想對殺生丸報仇的妖怪。









校園迷糊大王

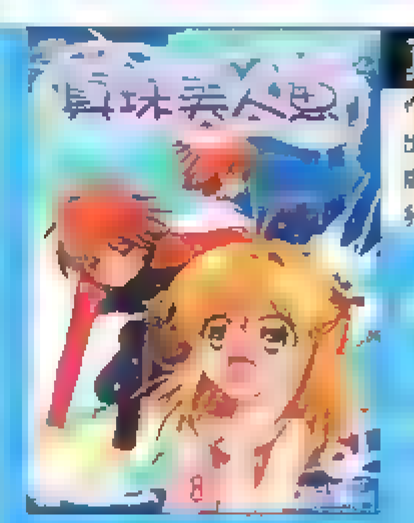
作者	小林盡	收錄話數	6-8話
出品	曼迪	總集數	3
版本	DVD	發行日期	已上市
發音/字幕	日文/中文	定價	599元

天滿負責將運動道具搬回貯藏室裡放，竟然不小心被關在裡面，本來以為可以先睡一下，等社團活動結束後就可以出去，沒想到等天滿醒來時天都快黑了…。播磨從天王寺口中得知已有喜歡的對象，在誤打誤撞的情況下，播磨誤以為天滿喜歡的人就是自己，於是決定向天滿告白，只不過在告白的那一刻卻出了車禍…。



網球王子3

作者	許斐剛	收錄話數	152-155話
出品	群英社	總集數	14
版本	DVD	發行日期	已上市
發音/字幕	日文/中文	定價	550元



寶珠美人魚

作者	花森小桃	收錄話數	29-32話
出品	群英社	總集數	8
版本	DVD	發行日期	已上市
發音/字幕	日文/中文	定價	400元



官方網站 http //themyth re com tk

新電影 MOVIE INFO

影片類型	奇幻冒險	發行	群體工作室
導演	唐季禮	上映日期	10月7日(週五)
演員	成龍、金喜善、梁家輝、瑪莉卡		

神話

魔戒製作團隊再創奇幻冒險視覺

驍勇善戰的秦朝大將軍蒙毅，受秦始皇所命，負責護送朝鮮公主玉漱入秦為妃，路上竟遭丞相趙高暗中指使的叛軍伏擊…蒙毅為保護玉漱公主，二人緊握著手隨戰車墜入萬丈瀑布…

秦朝公主頻頻入夢，困擾著考古學家Jack，促使他更醉心研究秦朝古物。有次，他與超能量專家William，前往印度神殿研究空中懸棺神秘的漂浮力量，William一時興起，盜取懸棺寶石，懸棺忽然失去浮力，頓時天崩地裂，千鈞一髮之際，Jack被印度少女解救，並帶他去參見印度高僧，高僧指出Jack眼前纏繞著一段宿世因緣。為解開夢境之謎，Jack歷盡千險來到秦都西安的驪山「懸浮天宮」，同時亦有許多野心家為奪寶而來，天宮寶物被盜開，天空之城因而失去懸浮能力，成千上萬的兵馬俑從天而降，秦始皇當年所放置的水銀盡瀉千里，Jack受一股神秘力量牽引跳入萬丈瀑布…大難不死，出現眼前的竟然是夢中的秦朝玉漱公主！原來玉漱公主已在此等待數千年，Jack的前世之謎終被解開，他與玉漱公主如何延續這場橫跨三千年的神話？



9月預定放映

異底洞	冒險	9月16日
宅變	驚悚	9月16日
[redacted]	喜劇	9月16日
愛狗男人請來電	愛情	9月16日
[redacted]	劇情	9月16日
[redacted]	劇情	9月23日
玩命快遞2	動作	9月23日
哈啦猛男秀2 歐亞種馬	喜劇	9月30日
提姆波頓之地獄新娘	動畫	9月30日
狗仔隊	驚悚	9月30日
毒家交易	動作	9月30日

租片子 DVD INFO



機器人歷險記
ROBOTS

影片類型	動畫
片長	90分鐘
預定出租	9月2日



都是X尢-X尢惹的禍
BECAUSE OF WINN-DIXIE

影片類型	劇情
片長	106分鐘
預定出租	9月2日



2005殺無赦
BROTHERS IN ARMS

影片類型	動作
片長	86分鐘
預定出租	9月2日

責任編輯 二 姐
責任美編 欠仔

耗資千萬

打造上千組特效場面

為配合【神話】橫亙秦朝至現代的情節主題，導演唐季禮跟監製成龍決定運用全新電腦數位後製效果，並結合傳統武術創造出華語武俠類型片裡從未見過的武打場面：如：成龍在戰爭場面裡的「人馬合一」戰鬥術，以往的馬匹只是人的坐騎，但這次在【神話】裡，讓馬匹也成為跟著成龍攻打敵人的搭檔之一，馬匹會隨著成龍的指令以後腿連續踢人，此舉從來沒有在任何一部電影出現過。巨導唐這次還遠從紐西蘭請來【魔戒】裏的馴馬師全程跟著劇組的馬隊，特別是訓練成龍那匹馬，教牠怎麼走路、怎麼跳。

雖然成龍之前在好萊塢曾受過一段時間的騎術訓練，但在【神話】拍攝期間時成龍還是因為求好心切而不慎落馬，幸好沒有大礙。在意外發生之後成龍仍然堅持全部動作親自上陣不用替身，以期讓觀眾看得大呼過癮。





狗狗心事 ALL ABOUT MY DOG

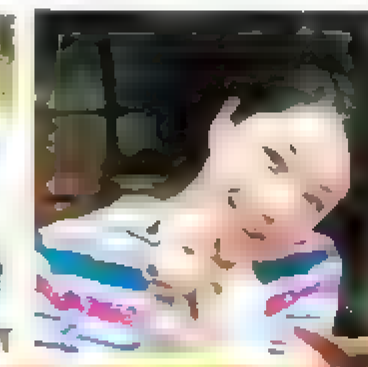


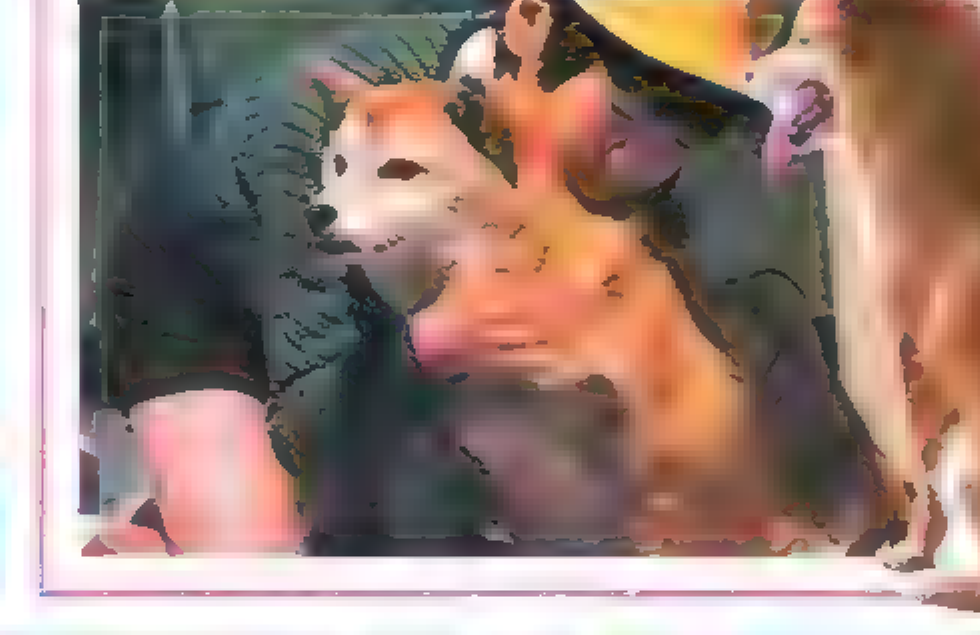
日文官網	http://www.nunoaigo.com/
影片類型	劇情
導　　演	犬童一心等七位
發　　行	台灣角川
[redacted]	
上映日期	9月23日 週五
演　　員	中村獅童、伊東美咲、小西真奈美、天海祐希

11段與狗狗有關的動人故事與回憶 編織成了這部美妙豐富的可愛電影

山田健太郎是一個廣告公司菜鳥企劃，他正為了催生一個由當紅女星擔綱主演的狗食廣告傷透腦筋！豬頭主管和廣告客戶天馬行空、胡說八道的外行建議讓他瀕臨抓狂…。一個原本中規中矩的電視廣告被他們瞎整得面目全非，慘不忍睹。對製作爛廣告感到灰心的健太郎，下班返家途中，他彷彿看到一抹熟悉的"狗影"在黑暗中現身。在狗影的牽引下，他找出一張小學時所畫的塗鴉，塗鴉的主角是一隻名為"波奇"亮橘色柴犬，舊日塵封的記憶，就在此刻不經意開啟…。









哈啦美容院 BEAUTY SHOP

影片類型	喜劇
片　　長	105分鐘
預定出租	9月14日

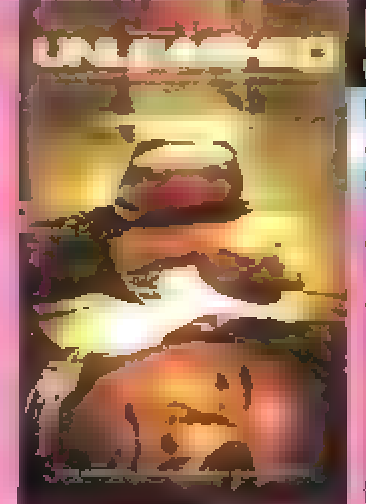
[illegible]



純真11歲 INNOCENT VOICES

影片類型	劇情
片　　長	120分鐘
預定出租	9月21日

[illegible]



鬪犬 UNLEASHED

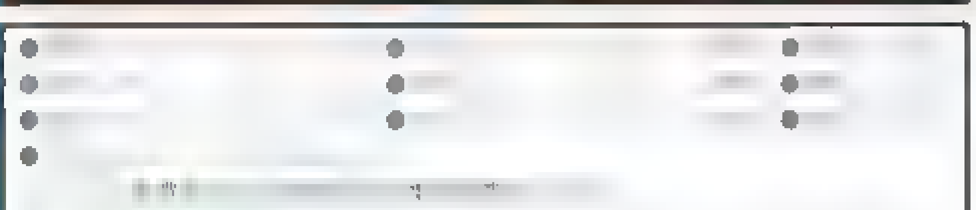
影片類型	動作
片　　長	103分鐘
預定出租	9月21日

[illegible]

文圖／莫凡

當戰地風雲2遇見AMD Athlon64 極速狂飆的遊戲快感







▲盒裝的AMD Athlon 64處理器

嗚…暑假要沒了啦！還好在暑假的時候，莫凡跑去敗了一台K8系統的電腦，話說最近EA剛出了一套《戰地風雲2》Battlefield 2，小的就迫不急待地裝上去跑了一下，感覺還真爽呢！所以特別跟軟世的讀者來分享一下，原來K8系統跑《戰地風雲2》是可以很猛爆的！

關於戰地風雲2 Battlefield 2

《戰地風雲2》把此系列遊戲推上近代戰爭的高科技戰場，玩家可選擇為三大軍事強權之一而戰：美國、中國或新興的中東聯盟。裝備最尖端的武器，玩家可以操控遊戲裡超過30種以上的載具，與多達64名的玩家，[redacted]中進行大規模戰鬥。

好啦，想要大規格作戰是吧？你的電腦不夠力就別傻了！由於《戰地風雲2》本身的遊戲引擎設計相當的棒，透過物理系統建構現代戰場，加上新的材質貫穿特色，可依據障礙物的組成，決定武器貫穿障礙物的能力！《戰地風雲2》提供了廣大無邊、細節豐富並可破壞的環境，從城市街道到偏遠森林場景以及遍及各地的火線區域，最棒的是每張地圖的遊戲範圍會隨著玩家人數改變，提供理想的載具與玩家比例，所以電腦配備千萬別只達到「最低配備」，不然很多《戰地風雲2》優秀的地方你可是嘗試不到的。

▶遊戲中的物件都具有被貫穿性，所以找個堅固的掩蔽體是必需的



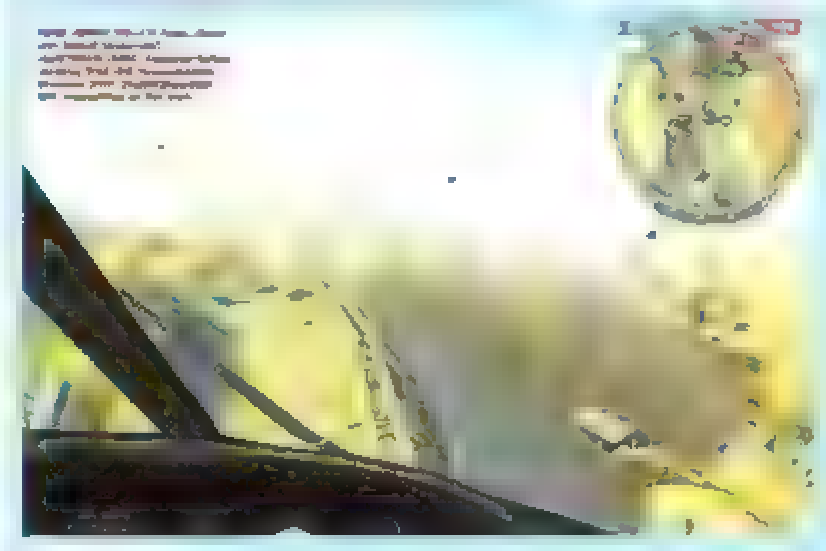
▲遊戲一開始，當然是要創建自己喜歡的軍種與國別，好好選擇一下吧！



▲依照參與人數的多寡，戰場會自動調整地圖大小與載具分佈。



SWM密技教室



Tips01

Battlefield 2開啟1280X1024解析度的方法

在桌面上遊戲啟動的捷徑上按右鍵修改內容，在目標欄加入參數" +szx 1280 +szy 1024" ，這樣畫面就可以開啟到1280X1024，尤其是19吋的玩家，就算不開反鋸齒也可以達到相當好的效果，當然顯示卡最好有6600以上的等級喔！

Tips02

Battlefield 2跳過開頭動畫的方法

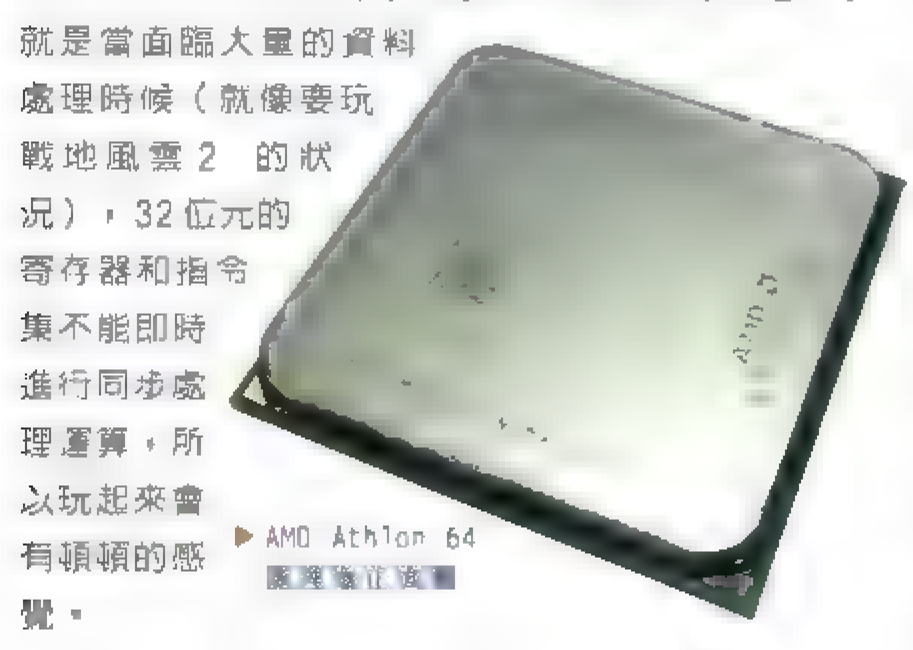
一但愛上戰地風雲2之後，最恨的八成就是每次都得看一次片頭動畫吧！想要跳過開頭動畫，請直接到Battlefield 2安裝目錄下找Movies目錄，例如：C:\Program Files\EA GAMES\Battlefield 2\mods\bf2\Movies，試玩版的玩家請刪掉下列檔案（記得要備份喔）

demo_bf2legal.bik
demo_bf2release.bik
[illegible]
demo_locknload.bik
dice.bik
EA.bik
Nvidia_logo.bik

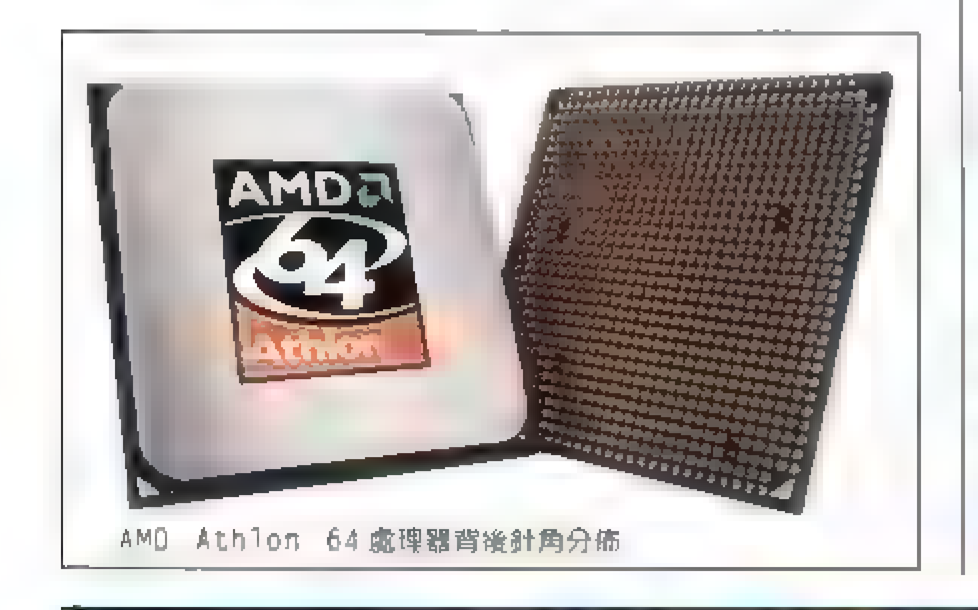


關於 AMD Athlon 64 處理器

這次我手上的系統是 AMD 最新的 Athlon 64 處理器，以往 Intel 高階系統獨大的現象，從 Athlon 64 處理器推出之後，就呈現了五五波的局勢。Athlon 64 是 64 位元的處理器，CPU 是從 8 位元、16 位元這樣一步一步來發展到 32 位元，目前主流的 32 位元處理器在性能執行模式方面存在一個嚴重的問題，那就是當面臨大量的資料處理時候（就像要玩戰地風雲 2 的狀況），32 位元的寄存器和指令集不能即時進行同步處理運算，所以玩起來會有頓頓的感覺。

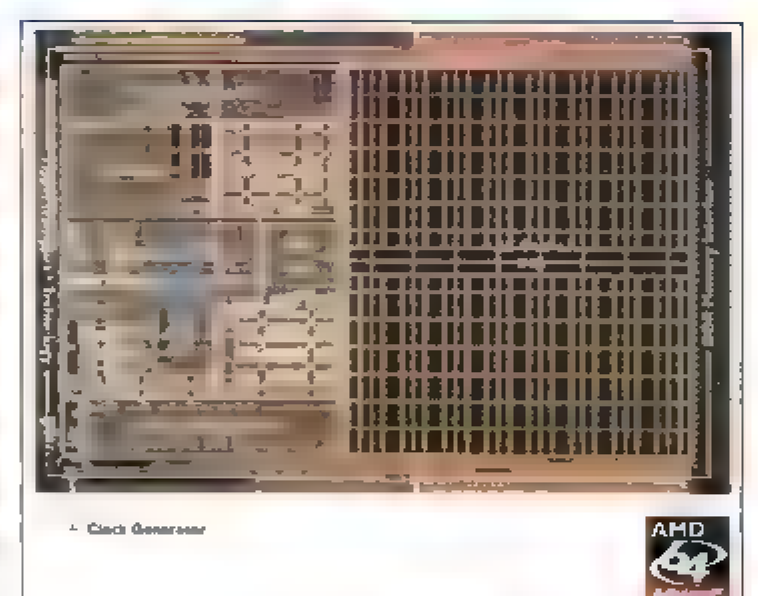

AMD Athlon 64 處理器正面

Athlon 64 處理器採用 Socket754 與 Socket939 兩種設計，Socket754 僅支援單通道的 DDR400 記憶體，而採用 939 針腳的 Athlon 64 處理器則可支援到雙通道的 DDR400 記憶體<單通道記憶體系統具有一個 64 位元的記憶體控制器，而雙通道記憶體系統則有 2 個 64 位元的記憶體控制器，在雙通道模式下具有 128bit 的記憶體位元頻寬，當然這個是越大越棒！



AMD Athlon 64 處理器背後針角分佈

Athlon 64 獨特的特點



此外，Athlon 64 處理器還有一些特殊的地方，像是「增強病毒防護」(Enhanced Virus Protection) 的技術，是 AMD 與微軟公司合作的軟硬體協作病毒防護技術，用意是在於防止緩衝區溢出，聽不懂對吧！反正就是透過這個技術，如果你的電腦是使用 Athlon 64，就可以對超過 50% 的病毒自動免疫，帥吧！

另外，還有一個「Cool 'n' Quiet」技術，CnQ 技術能夠根據處理器所執行的運算工作量大小，來改變自己的頻率和工作電壓，使得 CPU 的發熱量和功率都大大降低，換句話說，當你要跑的程式很大很多的時候，Athlon 64 就會自動全速運作，但是待機的情況下則會改變電壓頻率，讓你的電腦更省電喔！光說無益，我們來看一下 AMD Athlon 64 究竟有多利害吧！



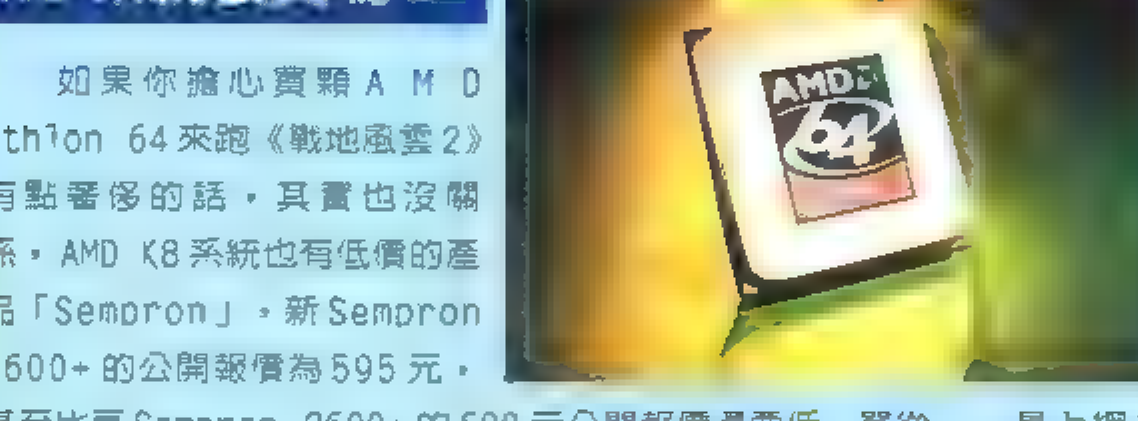
表一 / 測試平台一覽表

主機板	VIA K8T800 Chipset
CPU	AMD Athlon64 3000+
記憶體	DDR 400 256MB × 2
顯示卡	華碩 ASUS N6600GT（AGP）
硬碟機	Seagate 7200rpm 80GB

表二 / 測試數據一覽表

測試軟體項目	測試數據
SiSoft Sandra 2004 CPU Arithmetic ALU/FPU	822.2608
SiSoft Sandra 2004 CPU Multi-Media Int/Float	16880/18076
SiSoft Sandra 2004 CPU Multi-Media Int/Float	5039/4996
3DMark03 Overall	849[illegible]
3DMark05 Overall	3618
Aquamark3 FPX/GFX/CPU	57 92 8015,9117
Doom3 1024 × 768 HQ	110 1
Quake3 1024 × 768 HQ	394 9
Half-Life2 1024 × 768 32bit	92.12

K8 系統很貴嗎？



如果你擔心買顆 AMD Athlon 64 來跑《戰地風雲 2》有點奢侈的話，其實也沒關係，AMD K8 系統也有低價的產品「Sempron」，新 Sempron 2600+ 的公開報價為 595 元，甚至比舊 Sempron 2600+ 的 690 元公開報價還要低。單從價格方面來看，新閃龍的誘惑力還是相當大的。新 Sempron 2600+ 的實際頻率為 1.6GHz，採用了 Palermo 核心技術以及 90 μm 製程，晶片的面積比起前一代減少 50 %、性能方面大幅提升 30 %，而且超頻能力不在話下。

大多數的 Sempron 2600+ 1.6GHz 可以輕鬆超頻至 2.5GHz，再加上現在的售價相當的便宜，如果想把錢花在刀口上的玩家，不妨可以試試看 Sempron 系列的處理器。其實如果你只是想裝裝《戰地風雲 2》來小玩一下，有沒有用 K8 系統倒是還好，但是我想沒有人買了 Battlefield 2 只是要「小玩」的！因為《戰地風雲 2》本身遊戲設計真的是太棒了！尤其是上網多人對戰的時候，真的有一種「身歷其境」的感覺，不過一但場景變大、人數變多的時候，你就會發現 64 位元處理器的好處，不但遊戲跑的順，連音效、語音都不會有 LAG 的現象，所以趁開學的時候，快去敗一台 K8 電腦，享受一下這套全美銷售冠軍的《戰地風雲 2》。



享受隨身播放的樂趣

隨身影音播放器 Macpower Mvisto

● 產品規格

●型號：Mvisto 影音大師 ●介面語言：支援多國語言及正體中文選單 ●Video輸出：S端子、類比 YPbPr ●支援解析 [illegible] 或 1280x720p/VGA 1024x768 ●支援介面 [illegible] 介面 ●機器本體 13.2 x 8 x [illegible] cm（不含硬碟） ●建議售價 [illegible] 元（不含硬碟）、6,[illegible]元（[illegible]）

這次莫凡要介紹給大家的產品相當有趣喔！你可以說它是隨身碟、你也可以說它是影音播放機或者是MP3隨身聽、甚至是電子相本喔！這個東西究竟是什麼呢？它就是隨身影音播放器「Macpower Mvisto」。這台是由原形公司所推出的一款口袋型的DivX多媒體播放器，使用者只要搭配一般的電視、CRT螢幕或是液晶螢幕就可以播放其中的檔案，相當的方便！



▼你可以利用支架直立放置

Macpower Mvisto的運作原理



▲後方有USB插槽、多功能連接孔及SPDIF插槽

線色鋁合金材質設計的MVISTO，除了體積超小好攜帶外，你可以平躺著放，產品也有提供架子可供直立擺放，使用時的操作方式與看電視沒有太大的差別，本身採用的是嵌入式的Linux作業系統，支援HDTV輸出及DTS解碼，支援的影音檔案格式有MPEG1、MPEG2及MP4等，而裡面可以自行加裝2.5吋硬碟機，支援NTFS/FAT32以及HFS+檔案格式，而且PC跟Mac都有支援。使用者只需要將硬碟安裝到MVISTO裡面，利用PC進行格式化，接著建立「Firmware」、「Movies」、「Music」跟「Pictures」四個資料夾（怎麼有點像PSP記憶卡資料夾的方式），再將影音、照片等檔案，依其檔案類別進不同的資料夾，就可以接上電視開始欣賞。MVISTO前端有一個LED燈，當接上電腦或插上電源時就會亮起黃綠色的燈號，旁邊則有遙控器的接收器，Mvisto隨機附贈薄型遙控器，並採用人體工學造形設計，而MVISTO後面則有mini usb連接埠、多功能連接孔及SPDIF插槽。

附贈各式各樣轉接頭！

產品包裝中除了MVISTO外接盒之外，你也可以選擇含有硬碟的型號，其他還有像是電源供應器、USB2.0傳輸線、一分二USB電源接頭、紅外線薄型遙控器、RCA及S-Video的AV端子線、同軸電纜音源線、光碟及英文使用手冊一本，而像是SPDIF光纖Cable或者是專用色差線（選購配件）。

MVISTO除了簡單好用之外，而且還支援非常多影片的解碼器，像是非常熱門的MPEG-4，中的DivX、DivX VOD、XviD等這幾種常見的解碼器，還可以同步字幕，支援的字幕包括SUB、SRT和SMI，音效方面支援WAV、MP3、AAC(不支援iTune製作的AAC)、WMA、AC3及OGG Vorbis，所以我一開始就說，這是一台「相當有趣」的機器。其實我覺得最方便的地方就是，你可以直接帶著這一台機器，只要接上電視，就可以欣賞照片或者是影片，完全不需要電腦或是其他的配件，再加上它的體積相當的輕巧，不過，這台機器也不便宜，大約要六千塊台幣左右，你覺得如何呢？



▲附上一大堆的轉接線

[illegible]

選購配件 1 [illegible] 光纖接頭 [illegible]元

選購配件 2 VGA AV線 1.5米 400元

選購配件 3 色差端子線 1.5米 450元

產品名稱	MVISTO Pocket DivX Player	
支援媒體檔案	Video	[illegible]
		[illegible]
		MPEG-4 ,AVI, DivX DivX VOD XviD
	DivX 字幕	SUB, SRT, Embedded Multiple Subtitle support
	Audio	WAV, MP3 MPEG-4 AAC, 但不支援iTunes的AAC檔 WMA,AC3, OGG Vorbis
	Photo	800萬畫素以下JPG檔案
支援檔案格式	[illegible]	
輸出介面	Video	NTSC/PAL Composite Video, S-Video Analog YPbPr [illegible]
	Audio	[illegible]
支援作業系統	[illegible] Mac [illegible] or higher	

讓你有線換無線　還可無線再升級

好康放送

羅技電子（Logitech），繼暑假LX700瑞士行活動之後，接連祭出開學促銷方案「有線換無線　無線再升級」，即日起至十月十五日為止，消費者憑任一廠牌舊有線滑鼠，換購羅技「無限天貂Cordless Optical Mouse」、「無限星貂Cordless Optical Mouse for Notebooks」、「無限晶貂2004 Cordless Click! Optical Mouse」或「無限飛貂」，即可折價 100 元，再加送「羅技限量時尚休旅小包」一個！

除了以折價方式換購上述羅技滑鼠外，消費者只要購買「無限鐳貂Logitech MX1000 Laser Cordless Mouse」、「藍芽雙貂Logitech MX900 Bluetooth Optical Mouse」或「無限雷貂Logitech MX700 Cordless Mouse」，還能獲得「羅技限量時尚休旅包組合」一組（含大、中、小包各一個）！



MX900 藍芽雙貂（3290 元）　MX1000 無限鐳貂（2490 元）　無限星貂（1490 元）　無限天貂（990 元）

型人最佳精品首選

人因DeeJay ET-U82

人因科技抓住時下年輕人追求個人獨特風格的要素，推出了一款人因DeeJay系列ET-U82，以簡單俐落的設計感，營造出簡約時尚的科技風格。ET-U82提供酷炫黑及時尚藍兩款顏色，讓年輕朋友選擇適合自己Style的顏色，機身採用鋁合金導材質，搭配雙色OLED面板，以圓型環繞方式將按鍵統一區塊，將操作介面簡單化，只要一根手指頭就能完全操控所有的功能。ET-U82體積小巧輕盈，僅34公克，隨身配掛，增添個人魅力。



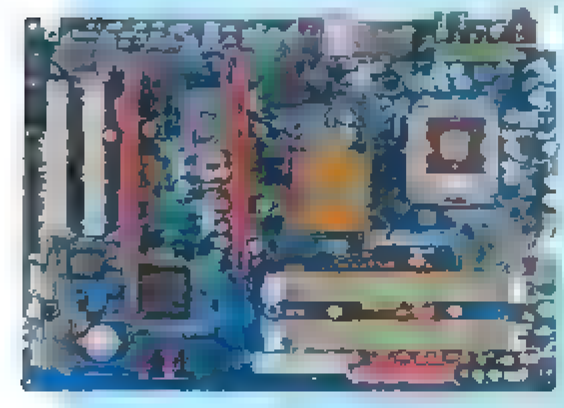
人因DeeJay系列

●建議售價　未定　●廠商　人因科技　●官方網址：http　www ergotech com tw

雙核心CPU科技、雙繪圖卡功能

PX945P

青雲即將搶先推出搭載Intel最新一代晶片組-945P的頂級主機板，PX945P，Intel945P晶片支援最新的雙核心CPU科技，即使在多工處理的環境下，CPU仍能游刃有餘，毫無任何延遲。另外，945P也支援目前業界最新的DDR2 667MHz，在雙通道模式下，傳輸頻寬最高可達10.7GB/s；比起上一代915P 的DDR2 533MHz，理論性能提昇約20%。最後，新一代南橋晶片 － ICH7 提供了4組SATA2連接埠，其資料傳輸速率達到300MB/s，效能為第一代SATA的2倍，在短時間便可完成大量資料的儲存與傳輸。



青雲PX945P：支援Intel PentiumD 8xx系列處理器／支援雙通道DDR2 667MHz／4組SATA2連接埠／mPOWER2採自動偵測超頻／雙PCI-Express x 16、支援SLI

●建議售價：未定　●廠商　青雲科技　●官方網址　http //taiwan.albatron.com.tw

迷你影音隨身看

影音MP4驚彩色狂夏

嘻哈M.ANY mini時尚配飾MP4

嘻哈部落為讓消費者可以有更多元玩樂選擇，再推Video MP4（DAH 1700）娛樂機種，M ANY mini時尚配飾MP4（DAH-1700），走韓系高規格路線，功能與外型設計上也較市面上同價位韓系商品更加時尚美型，除了播放MP3外還支援MP4播放功能，M ANY（DAH-1700）影音MP4提供狂野藍（512MB）、青蘋綠（1GB）兩種顏色讓您選擇，搭載全彩65,000色OLED螢幕、SRS WOW 3D劇場環繞音效、USB 2.0高速傳輸介面、Line-in對錄，小巧機身僅35公克重，攜帶便利無負擔。



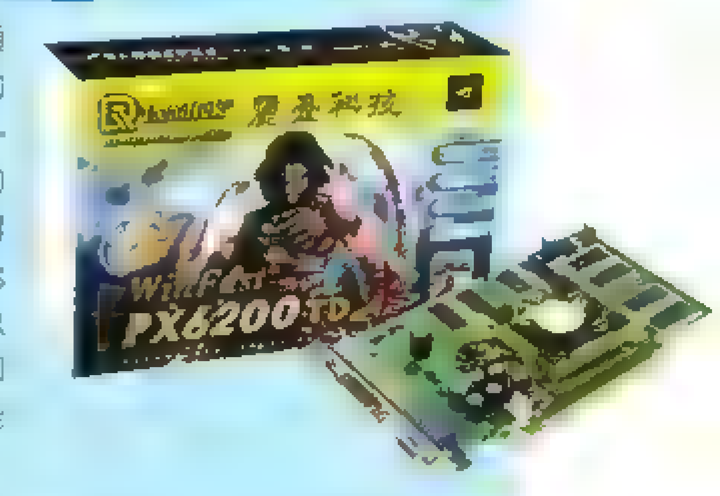
M ANY mini時尚配飾MP4（DAH-1700）

●建議售價　未定　●廠商　嘻哈部落　●官方網址　http //www seehot com tw

史上最強悍黃金超頻版顯示卡

麗臺PX6200 TD A2版

麗臺PX6200 TD A2黃金超頻版採用「C/P值」絕比最優異的GeForce 6200晶片組，搭配上-3.6ns的DDR極速記憶體，頻率的預設值高達550MHz，光是記憶體的預設頻率就比它牌使用-4.0ns 64bit的產品效能超出30%~50%以上，這樣體質良好的記憶體讓即使買到未能開8管的版本，就能將記憶體頻率飆到700MHz以上，如此超高效能直逼6600標準版，更可能超越現有的6600LE級的效能，除外，還支援DVI-I數位輸出、D-Sub類比輸出、TV-Out電視輸出功能以及nVIDIA最新的Pure video影像畫質加強技術。



麗臺PX6200 TD A2：搭載GeForce 6200繪圖處理器／支援PCI Express 16X介面 128MB/128bit/-3.6ns的記憶體／支援微軟DirectXR 9.0c(Shader Model 3.0)以及OpenGLR 1.5硬體加速

●建議售價　未定　●廠商　麗臺科技　●官方網址：http //www.leadtek com tw

超猛無敵顯卡

麗臺WinFast PX7800 GT

麗臺7800系列再添高效能生力軍WinFast PX7800 GT，採用NVIDIA GeForce 7800 GT繪圖晶片，WinFast PX7800 GT擁有高達20條像素管線繪圖核心以及256MB DDR3繪圖記憶體外，更完整DierctX 9.0c Shader Model 3.0，並設置DVI-I、VIVO功能結合DTV OUT與D Sub三種介面，能提供兩個獨立的顯示輸出，多種輸出格式能提供使用者在不同場合下的最佳輸出品質。同時針對下一世代64位元作業系統進行最佳化效能調校。WinFast PX7800 GT隨包裝附贈兩款遊戲：《間諜遊戲3》及《波斯王子2》。



WinFast PX7800 GT：搭載PX7800 GT Extreme晶片　支援PCI Express 16X 256 bit DDR3 256MB　支援DirectX 9.0c Shader Model 3.0　三年保固讓您最安心

●建議售價　未定●廠商　麗臺科技●官方網址　http　//www leadtek com tw

硬底子
新品報報

讀者我最大

小編這一期繼續195期未完的話題。前略（請參考195期內容），高手心想「這就怪了，不是還能開機耶！裡面還有很多資料耶……」，高手心想「這就是作業系統……這些備份資料這種事就是平常該做的」，不過高手也把過程都是蠻善良的，它還是會幫你把資料備份好，再重新幫你安裝好作業系統，還原資料。其實使用電腦來工作或是娛樂是一件蠻麻煩的事，新買或是新組裝的電腦從開始使用時就要有高級利器，如果你平常用電腦只是處理文書資料的話那就恭喜你，也許這一台電腦你使用了兩三年都還不會出現任何問題，如果你像小編一樣，用電腦打字、繪圖、玩遊戲、上網……，那你可能發生與小編一樣的事，當所有的硬體過了保固肯定出包，尤其是硬碟壞了，那肯定欲哭無淚（硬碟的保固不包括資料的救回，而現在坊間已經出現幫人修復資料的公司，但80GB的硬碟收費可能需要1萬元以上），而遇上軟體的問題小編也只好硬著著用，得過且過，哪天真的不行了再說吧（小編日常所使用的軟體超過20個以上，有些設定還不能備份，重新……），小編是很不會重灌電腦或是修復資料的人喔！電腦在長時間的使用下，多少都會有些硬體的使用壽命，也再在多變的台灣，在潮濕的環境會讓電路板長時間吸收水氣，所以定期幫電腦作清潔、維持乾燥……，……小編建議大家學習使用像《GHOST》這類軟體，定期備份，就算電腦當機掛掉只要立刻還原就天下太平。最後高手是用來問問題的，越難解決的課題他們越想嘗試，小問題就自己試著解決，學電腦是一件輕鬆有趣的事情，只是要勤快的多看多問罷了！

這是一個開放的園地，只要你對雜誌內容建議、贈獎活動、文章、感言或是塗鴉，都能利用回函及「軟體世界專用電子信箱」來與《軟體世界》編輯部交流；而只要你的大作刊登於「讀者我最大」（不包含讀者問答，皆可獲得神秘小禮物一份。（如要放筆名的讀者，請記得要註明喔！）

讀者問答

READER'S

Q

●Q1：請問哈遊戲東洋館「XX魔女」中的人物介紹「香坂優佳」和「藤谷XXX」的內容怎麼一樣？

Q2：這一期的「讀者我最大」怎麼縮水了？

PS.近期都有人說不要送線上遊戲的贈品，我覺得對一些人來說是很不公平的。線上遊戲有它的好處，單機有它的好處，不要說拿掉就拿掉，這不是喪失其它人的權利嗎？

PS2 軟世真得很棒，請繼續加油！！

by 嘉義市 喜歡單機and online game的玩家

●I.H.K（國際破壞軍團）萬歲！

軟世可說是單機PC GAME的榜首，像軟世這般單機PC GAME實車的雜誌幾乎沒有了…（可說是已經沒有了）。線上遊戲多少會玩一下，但是online game的雜誌多到數不清，如果連軟世都大方介紹online game，那熱愛單機PC GAME的玩家如何是好？所以，現在的軟世真是棒到極點了！（掌聲）「小小」讀者在此為軟世加油！

PS 評遊戲的日本遊戲在台灣買不到嗎？都沒標明價錢？

by 台北市 Rion

●像現在的單機版遊戲報導越來越少，遊戲代理商代理一款遊戲也需要時間，電玩雜誌理當會等到代理商代理遊戲之後才發佈遊戲消息，就好比白色魔去石來說，是PS移植到PS的，已經是個有年齡的遊戲，但到現在才被發掘出，到頭來又會被玩家批評這批評那的，所以我希望各位大大能不時留意，或報導值得一試的好GAME，不一定要台版的，讓各位玩家（單機版擁護者）能一飽玩福！

PS 這是我第一次寄呢！雖然常買，但回函幾乎都丟了，一方面懶得寄，一方面不信會抽中。

by 台中市 MISAK

A

單機遊戲或是線上遊戲，在小編的心中只是遊戲進行方式的不同而已，其差別也不過是需不需要連接網路罷了（註：但並不是單機遊戲就不需要連線上網，目前有些FPS或是RTS都會加入區域連線對戰或是網路主機對戰功能）。軟世一路走來被讀者所認定的內容方向是什麼，不同的編輯群想給讀者什麼樣的遊戲資訊，這些都會因當時的環境而有所變遷，軟世是一本有16年歷史的雜誌，隨著時間也換了不同的編輯群，但軟世只有一個原則「雜誌給讀者是要有變化、要有新意但更要有誠意」，就是「誠意」，一本沒誠意的雜誌就是否定讀者的判斷力、一本沒誠意的雜誌就是編輯群的失敗。另外196期的「茶包」真的太多囉，相關編輯也覺得很抱歉，而他們的理由是：我那天加班太晚，精神不太好所以沒發現這個錯誤（怪給精神不濟）、那天我明明有看到！而且也請美編做出修正了，不是美編的錯就是印刷廠拿錯檔案（怪給印刷廠）、天啊！我怎麼不知有錯得這麼離譜啊…嗚…嗚（用哭來搪塞一切），以上是小編實際採訪結果，謝謝各位（沒誠意的表現）。

Q

●當我一看到漲價的軟世，我的內心有點猶豫，不知是否買下去，但經過了內心的交戰…我買了！然而我一打開，看完之後我發現我更愛軟世了！本以為會不合我胃口，但看了之後使我內心更加堅定，軟世已成為我心中的GOD了！哈哈！加油！再加油！即使漲價了，但只要更好，相信軟世永遠是最棒的了！

by 雲林縣 蔡文林

●我覺得最近軟世愈做愈好了，而且多了一些全攻略，對我助益很大，遊戲評論也更小心、謹慎了，這是很大的進步，而編輯亂亂話的內容也讓我感同身受。說實在的，這本雜誌幾乎已經沒有什麼缺點了，唯一的缺點在一些錯字，且有些地方重複了，希望能夠多多努力，做出超越這本雜誌的完美作品。

by 台南縣 張家鼎

A

越作越好→漲價→越作越好→漲價…，開玩笑的，軟世不會一直漲的，每一種物質在漲價時都會有千篇一律的理由，但漲也要漲得有價值，同樣規格的東西因成本的提升而漲價，在商業行為來說是合理的，但它要考慮的事是消費者的流失。所以，一定要再加上不同功能才能再度引起消費者的青睞。所以，漲價真的是成本的提升，當然也怕讀者的流失，但一成不變的雜誌或是產品，只有被消費者淘汰。變與不變、漲或是不漲的風險，正是自由商業競爭下必定會出現的問題，但漲價後的軟世只有更精彩的內容、更好的贈品回饋給支持的讀者。

Q

●哇！這期的雜誌足足胖了很多，是不是各位小編大大用了許多心力把雜誌的厚度養胖了咧？那各位小編大大們真是辛苦了。祝軟世愈做愈棒！

PS.真是滿意這期的雜誌

Q1.希望劃撥單的表格能稍放大一些嗎？因為在填寫時怕字黏在一起，變成一幅奇怪的水墨圖..呵呵

Q2 到200期後所送的VCD光碟會統一嗎？

by 台中市 陳smart志

●我覺得介紹一下有關「線上」的資訊沒有關係吧！雖然我家電腦也不能上網，可是這樣只有單機好像「井底之蛙」喔！還有丫，這期的雜誌封面做得好不錯喔…真是百看不厭呢！

Q1.為什麼不同的地方買雜誌送不同的影片？

Q2.「軟世」有沒有會員呢？如果有要如何加入？

PS.每次買軟世都覺得內容好豐富喔！而且「本月放送」和「回函抽獎」的贈品都好好喔！可是…部份單機遊戲都好貴喔>_<！

by 高雄縣 潘_玫

■責任編輯 查哥
■責任美編 小欠仔

A

在未漲價前，較世於7-11通路的「限定版本」是比一般通路的雜誌貴，而當初所規劃的VCD也只有其通路有授權贈送，但活動並未結束（預定有6片《鈴鐺貓娘》的VCD），而顧及其他通路購買的讀者，總編大人決定也要做出回饋，小編要在不損及7-11通路的授權下，以其他VCD作為贈品，所以到200期之前都會有兩種版本在市面上出現。

"希望劃撥單的表格能稍放大一些嗎？"，因為制式的表格只有給我們這麼大的規格，所以很難有加大的空間，如果覺得表格太小的讀者可以試著剪下劃撥單，拿去放大影印也可以。



●有什麼特別的原因要把漫畫區拿掉嗎？我很喜歡那部份耶！因為有時會有1-2本的好漫畫。另外，是否可以在登刊的作品中加些評語給讀者呢？
PS.我覺得上次的KUSO美少女夢工場的活動很不錯，希望以後可以多辦！

by 台北市 江蓁

●因為非常想要美少女夢工場4所以來參賽T^T。不過我並沒學過漫畫所以底子不夠好，腰以外的都是佩珊幫我畫的唷！真的非常感謝她！（啊勒這好像不是心得框a…）我覺得你們的企劃非常好喔，不過遊戲發行時間可以再清楚一點嗎？還有價錢也是。各位工作人員辛苦了，非常感謝你們。

by 台北縣 張芙敏

●希望下次的讀者填寫的郵遞區號能夠多加兩個框框，畢竟現在郵區加兩碼較快送達！
2.本期有些部份內容縮水（但也有其它的部份增加了），不太適應…但還是給你們加油！
PS.這期的塗鴨活動看起來很好玩！永遠支持你們喔～

by 高雄縣 SILUBA

A

每個月讀者回函的意見真的很多，我們也很高興有那多的讀者提供那麼多的意見給編輯部，有意見就表示軟世還不是一本趨於"完美"的雜誌，還有許多改進的地方，所以各位的意見都會編輯部都會慢慢的加進雜誌裡面，內容的增加或減少，有時候實在很難去取捨，有些單元的頁數增加就勢必表示有些單元會消失，固定所有單元的比例，是編輯部努力的目標。

塗鴉區公告

1 來稿方式 直接畫於回函上，寄回本社或以A4紙張繪製完稿後，寄至「806高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓－塗鴉大募集收」或以E-MAIL方式投稿 編輯部超級推薦投稿方式，作品解析為高度或是寬至少要2048px以上、300dpi之解析的JPG檔），寄至swmga@unochina.com
2 來稿請附上上色方式、作品主題說明、繪畫心得（一定要寫喔！）。
3 來稿請附上姓名、住址、電話、等詳細資料（若欲以筆名刊登，記得要註明喔！）。
4 如須退稿者，請附掛號回郵30元及回郵信封
5 凡刊登在197期塗鴉區者，皆可獲得《美少女夢工廠4》一套，編輯部收到贈品時將會陸續寄出。

●雲林縣・Hsiu

●桃園縣・明潔

美少女夢工場變身接力賽（笑）

●高雄縣・SILUBA

幻境～牽牛花

台北市・pp

PM4

台中縣・蔡欣汝

變身塗鴉

台中縣 王意淳

蝴蝶

花蓮縣 王圓惇

女孩

桃園縣・劉玉琳

無


Feedback
讀者我最大
桃園縣 戴玉婷
法杖·除魔美少女
台中市·鄭乃遲
帥氣可愛的小王子
台南市 Cuthina
美少女夢工場4
嘉義 林曉芩
雪夜萬聖節
台北縣·LUCY
抓貓的死小孩 XD
桃園縣 haniyarin
妹妹公主夢工場
台南縣 顏郁珊
SM女王的lash改版了！
台北縣 鄭格慈
FF10-2
台中市 貓橘
美少女SEED
台北縣 昕
三太子夢工場
台北縣·施明慧
花叢中的少女
台北市·周吟瑱
闇之衣，光之心
高雄縣·沈家宇
女神預備生－ALICE
高雄市·琴幽
中歐混合的盛裝少女
台北縣 Mai
機器女孩
台北縣 張逸晴
馴馬師

讀者我最大



●屏東縣・古依蓓
新美少女戰士II(縮小誇張版)
小智正裝女生版
角色扮演
美少女夢工場之瀟灑騎影(汗)
METAL GEAR
霸德女郎
HONTG
Bee
●彰化縣 蔡侃霖
嗡嗡嗡變身
●高雄市・徐國勳
貓熊貓 貓熊裝
串燒丸子妹
●台北市・廖育
烏賊公主
●台北市・林妮
戰鬥天使
●台北縣・羽櫻
力與美的結合！(爆)
●台南縣・黃琬琳
俏皮魔術師
●台中縣・陳佑倫
蘿莉Freedom鋼彈
●新店市・Dark cat
究極奇美拉之人面飛天獅
●桃園縣・張展郁
●台南市・張坤成
未來俏女警



來喲來喲～上次沒中獎的讀者們一定很失望吧！沒關係，軟體世界會不斷為大家推出一連串的贈品活動，不怕你拿不到，就怕你不來拿喔！想參加廠商活動的玩家，只要將回函上的「截角」剪下，貼在「明信片」上並寫下「答案」、「住址」與「姓名」（請務必書寫工整）寄至「806 高雄市前鎮區擴建路 1-16 號 13 樓　軟體世界　活動組收」即可參加活動喔！



美少女夢工場 4　30 套現在要送給你！

上一期的活動（美少女塗鴨接力賽）有不少讀者發揮創意畫了許多讓小編驚豔不已的作品呢！不過對不擅長畫畫的玩家來[illegible]吃力，所以這次就讓大家輕鬆點！帶大家認識一下女兒將來會接觸到的男性吧！

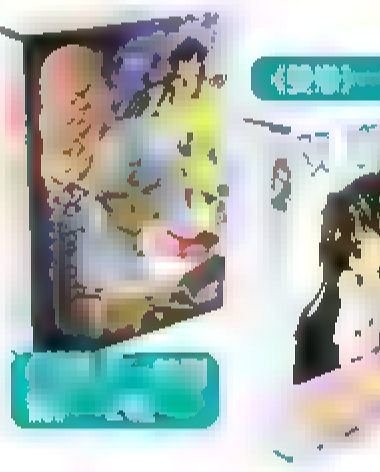


請回答這三個男性角色的名字，這可關係到女兒的將來呢！不知道就太不應該了喲～（請由左至右回答）

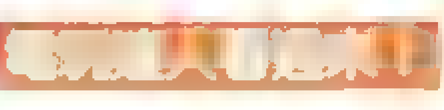
曼達 DVD 大放送　4 款最 HOT 的動漫等你來拿！

雜誌的動漫介紹總是讓你看得心癢癢嗎？恨不得買上敗一套回家嗎！且慢！做任何事之前請務必想到軟世贈品滿滿的本月放送！冷靜一下，寫下最想得到的 DVD 是哪一套以及理由（20 字內），越有誠意就越容易被抽中喔 XD～

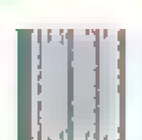




電玩達人接龍大考驗



讀者們看看回函，讀者只要依照我們給的提示，在表格內填入正確的解答即可！全解答者將有機會得到天使皮利抱枕喔～（本活動直接填寫在回函上，將回函寄回即可，記得填基本資料喔）



回函活動

回函活動依然如火如荼的進行著喔～上一期沒中獎的讀者可得再接再勵哦！

PS. 每款限定一套，要把握機會喔！



197 期中獎名單

《風色幻想 4》活動得獎名單

台北市 李文茹	台北縣 林思奇	台北縣 陳沛全	桃園市 吳少鈞
新竹市 洪志明	台中縣 阮政揚	台中縣 郭紛妹	彰化縣 莊綉綾
嘉義市 陳佩蓉	嘉義縣 黃文以	台南市 謝偉婷	台南市 楊綺枝
台南縣 阮建佑	台南縣 蔡健璇	台南縣 史俊男	屏東市 林秀松
高雄市 蔡慧華	高雄市 李阿其	台東市 黃博仁	澎湖縣 林政書
台北市 許晉彥	台北市 蔡佳桓	台北市 江韋	台北市 李香穎
台北縣 許晉鼎	台北縣 張維甫	基隆市 李依真	基隆市 巫仲仁
宜蘭市 何穆賢	桃園縣 張震韜	桃園縣 李承緯	台中縣 曾素真
台中縣 張永杰	台中縣 周世庭	台中縣 劉家汝	彰化縣 黃志耀
台南縣 顏郁瀧	屏東市 林冠喜	屏東縣 古依蓓	高雄縣 李昱如

回函活動得獎名單

台北縣 侯得竹	台北市 陳美芷	高雄縣 璩文傑
台南市 鄭惠筱	高雄市 謝伯青	桃園縣 張梅輝



RO發燒貨
100%滿載登場
女賢者公仔
女十字軍公仔
生動的臉部表情，極致優雅的流線造型，
並附贈武器盾牌等精巧小配件，
是你不可錯過的收藏珍品！
每款 超值珍藏價 NT$ 599 元
仙境RO伝説
RO RAGNAROK 魔法舖
韓國原裝限量進口RO公仔
即將引爆收藏達人搶購旋風！
★全省萊爾富便利商店及各大電腦商場均有販售！也可以上網直接在智遊網 www.free-card.com 線上訂購喔！

歡樂袋袋包



袋袋裝滿-波利香香て、天波撲滿、月亮天波...等
多樣卡哇伊RO限量商品，
還有150點GF儲值卡，隨機驚喜大放送！

買就送RO開卡點喔！



超值袋袋包

每款 無限瞟皮價 NT$199 元





超人氣RO卡通版VCD搶先上市＋超可愛RO
絕版置物盒大集合，一次滿足你的收藏渴望！
還有150點GF儲值卡隨機送給你！

買就送RO開卡點喔！

傳說再起價 NT$219 元

我的暑假很RO！

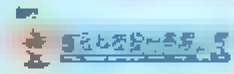
日本超人氣RO卡通自8月11號起，週一至週五5 30-6 30
在 超視 頻道播出、每天都給你滿滿一小時的快樂喔！

●RO精品大放送：看RO卡通再到RO官方網站回答相關問題，
就有機會抽中天使波利項鍊、天波小夜燈..等多項精美週邊商品喔！

★活動詳情請上官網查詢 http://ro.gameflier.com default.asp







軟體世界 信用卡專用訂閱單

是的！我要訂閱，享受特價和各項優惠：

欲用信用卡訂閱者，請將本聯剪下用掛號或傳真寄傳回本公司，將有專人處理。

公司地址：高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
聯絡電話：(07)8113907
傳真專線：(07)8151992

《軟體世界》訂閱方式

方案一

□訂閱一年份(12期)特價1300元
原價12期*120元=1440元　新訂戶加送1期　舊訂戶加送2期

□訂閱二年份(24期)特價2600元
原價24期*120元=2880元)　新訂戶加送2期　舊訂戶加送4期

方案二

□訂閱半年(六期)+《武俠群英傳》遊戲一套特價1200元
原價6期《軟體世界》720元+《武俠群英傳》[illegible]

(以上訂閱方式僅限於台灣地區)

是否以掛號寄送
□是　□否
注意：以上方案若欲以掛號寄送皆需增加掛號郵資50元
收件人：＿＿＿＿＿＿ □先生　□小姐
連絡電話：(公)：＿＿＿＿＿＿　(宅)：＿＿＿＿＿＿
行動電話：＿＿＿＿＿＿
訂閱人：□新訂戶　□舊訂戶(訂戶編號：＿＿＿＿＿)
E-mail：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
收書地址：□□□＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
發票抬頭：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
信用卡號：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
信用卡背面簽名欄上數字後三碼：＿＿＿＿＿＿
信用卡持有人之身份證字號：＿＿＿＿＿＿
信用卡有效期限：西元＿＿＿年＿＿月止
信用卡別：□VISA　□MASTER　□聯合信用卡
發卡銀行：＿＿＿＿＿＿＿＿
預購金額：＿＿＿＿＿＿元(務必填寫)
授權碼：＿＿＿＿＿＿＿＿(此行由本公司填寫)
商店代號：02－016－0201－7
商店名稱：智冠科技股份有限公司

持卡人簽名：＿＿＿＿＿＿＿(需與信用卡簽名相同，並親筆簽名)
訂閱日期：西元＿＿＿年＿＿月＿＿日
我要訂閱雜誌，請於第＿＿＿期(或＿＿月號)開始寄送
訂閱期數：＿＿＿期至＿＿＿期，共＿＿＿期
起訂期數：＿＿＿期(或＿＿月號)

以上資料請詳細填寫姓名、地址，請以正楷填寫，恕不請勿疏漏。

軟體世界雜誌專用劃撥單　請沿虛線剪下後使用

98-04-43-04 郵政劃撥儲金存款單

帳號：41941885

戶名：智冠科技股份有限公司

軟體世界雜誌訂閱方式

郵政劃撥儲金存款收據

軟體世界 SOFT WORLD MAGAZINE

訂戶優惠方案實施中！

特惠方案一

輕鬆看《軟體世界》

一年份 12期 特價1300元

二年份 24期 特價2600元



軟體世界雜誌專用劃撥單　請沿虛線剪下後使用

請寄款人注意

一、帳號、戶名及寄款人姓名通訊處各欄請詳細填明，以免誤寄；抵付票據之存款，務請於交換前一天存入。

二、每筆存款至少須在新台幣十五元以上，且限填至元位爲止。

三、倘金額塗改時請更換存款單重新填寫。

四、本存款單不得黏貼或附寄任何文件。

五、本存款單金額業經電腦登帳後，不得申請撤回。

六、本存款單備供電腦影像處理，請以正楷工整書寫並請勿摺疊。帳戶如需自印存款單，各欄文字及規格必須與本單完全相符；如有不符，各局應婉請寄款人更換郵局印製之存款單填寫，以利處理。

七、本存款單帳號與金額欄請以阿拉伯數字書寫。

八、帳戶本人在「存款局」所在直轄市或縣（市）以外之行政區域存款，需由帳戶內扣收手續費。

交易代號：0501、0502現金存款　0503票據存款　2212劃撥票據託收

本聯由儲匯處存查　210×110mm（80g/m²模）保管五年

郵政劃撥存款收據注意事項

一、本收據請詳加核對並妥爲保管，以便日後查考。

二、如欲查詢存款入帳詳情時，請檢附本收據及已填妥之查詢函向各連線郵局辦理。

三、本收據各項金額、數字係機器印製，如非機器列印或經塗改或無收款郵局收訖章者無效。

仙境傳說

新世代的誕生 2005年 夏季版 最新公開



競技場全公開 戰鬥方式、獎勵辦法、入場方法、競技方式、跑道說明及獎勵辦法。

領養系統。寵物的管理。 新寵物、公會系統更新及開放新資料。

增加新地區 鋼鐵之都、泰國城、艾音貝赫、艾音布羅克大公開。

仙境傳說最新版 各種職業任務詳細解說。

各種職業套卡及搭配適當的套裝卡片輔助說明。

★本書資料由韓國官方授權使用，一切內容以實際遊戲為主
★隨書附贈之開卡點數79點，使用期限為2006年7月31日前有效
（附贈開卡點數79點，此點數不得轉讓，亦不得退換或折抵現金，且限第一次或新手開卡使用。）
★著作權法保護之刊物，圖文未經本公司及遊戲新幹線許可不得轉載或翻印

定價：299元

只有[全家]買的到喔!!



【官方攻略幸福獨享包】
官方攻略本＋幸福午安枕＝



限量販售中.....

售價：399元

★開卡點數100點（使用期限2006年12月31日前有效，附贈100點開卡點數，此點數不得轉讓，亦不得退換或折抵現金，且限第一次或新手開卡使用）
★此「官方攻略幸福獨享包」所附贈之開卡點數是以「幸福午安枕」內所付之點數100點為主，攻略本封面所註名 之開卡點數為「官方攻略包」所專屬使用之


燎原宣戰包
Ei Online無限血戰遊戲資料片兩片
遊戲說明手冊一本
79點開卡序號一組（僅限開新帳號使用）
火力全開價：49元
Ei Online無限血戰遊戲資料片兩片
遊戲說明手冊一本
420元
欲知遊戲、產品、活動詳情，請上官網查詢 www.gameflier.com
遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本廣告提供資料僅供參考



大手筆的製作陣容
科幻與藝術的結合
詳盡的機體設定
自由換裝武器
促進者
國際中文版
現正發行中
KOGADO STUDIO,INC. / KUMASAN TEAM,INC.



藍色天使隊
Blue Flow
"The war we've just been in."
Reminiscing the war, Yourn Only said.
He also said it was the boyhood's end and that he enjoyed life in peace and
didn't know what meaning a peace has, the war and those 14 women made him growing up.
平和の意味を知らずに平和に酔っていた少年期の終わりであったのだと。
少年與少女的戰爭
あの戦争と、あの十四人の女性達が、自分を大人にしてくれたのだ、と。
歷史的腳步總是不斷重複。在遙遠的未來，人類開始移民外太空尋找新天地，
地球政府決定對外星球展開侵略行動，由14位美少女所組成的人型巨兵部隊也因此而生。
然而，14歲的少年尤安在一次逃亡中，意外搭上其中一架最新型戰鬥機器人 — Blue Flow，
而機器人又將少年的資料登錄在電腦啟動系統，就這樣……尤安和這一群美少女巨兵部隊
共同展開了奮戰的路程…他們之間又是否將共譜一段段青澀的戀情?
主題歌『旅光年空へ』 歌:tiaraway／作詞·作曲:志倉千代丸／編曲:磯江俊道
KOGADO
Software Products
T-TIME 光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.
www.ttime.com.tw


曹操、袁紹、劉璋、袁術四方軍團全新敵對勢力，威脅入侵！
雇用名將體城守衛，自製衝車、投石車…攻城兵器，野望之爭無盡擴張！
競技場比武勝出，化身關羽、張飛…名將扮演，36 位知名武將威猛現身！
●全省各大超商、3C通路皆有販售
●遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本廣告提供資料僅供參考
宇峻奧汀
遊戲新幹線®
智冠科技股份有限公司